

Generation

NOVEMBRE 1988

N°6

RAE
BUES

VS.

DRAGONNINJA

TM

DATA
EAST



A la découverte
de l'AMIGA.
JEUX DE ROLE:
la frénésie!
Conversions
images:
Amiga-ST
ST-Amiga.

Amiga

EXCLUSIF!
Des exclusivités
exclusives.



trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS."

Même toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Arnage

TILT D'OR
CANAL + 1988
de la meilleure
simulation sportive



Turbo Cup

loriciels

81, rue de la procession
92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. (1) 47 52 11 33 - Tél. 800 00 00
Distribution Tél. (1) 47 52 11 15



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

LE DÉVELOPPEMENT

LORICIELS 81, rue de la procession - 92500 RUEIL

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____

ORDREMAIRE _____
Joindre 2 timbres à 2,00 F pour participation aux legs d'argent

FIRE

A N D

F O R G E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS. TIREZ POIS OUBLIEZ. NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRF DERNIERE CHANCE...



VERSION AMCA



VERSION PS, PC, SE, IT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI SE



TITUS

20110 AVENUE DE VERSAILLES — PARIS 75001 — TEL. : (1) 49 52 10 12

COURRIER

Plus vos lettres inspirent plaisir de lecture, questions, conseils et autres conseils, je suis plus intéressé à les lire. Je sélectionne à votre avis.

Cher lecteur,

Cordialement,
24 rue du Pasteur Saint-Martin
Paris 14

DES NEWS AUX PRETESTS

Cher Monsieur (Lecteur),

« Dans votre dernier numéro, le rubrique News avait disparu. Je trouve cela dommage, car elle permettait de savoir les autres opinions sur les derniers jeux de mots. »

Je dois avouer que votre lettre me (a) fait plaisir. Car elle prouve que même le Labyrinthe n'est pas si ennuyeux à lire (a) lire. Le rubrique News avait disparu de nombreuses semaines, car j'en avais beaucoup à réviser que j'étais (a) important (a) dire (a) dire. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots.

UN SOUJET SPECIAL: SPACE-INVADERS?

Cher Monsieur (Lecteur),

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

Ah, là, vous demandez à lire. Mais j'ai peur que vous n'ayez pas de lettres. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots.

POUR

Cher Monsieur (Lecteur),

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

JE DOUTE ENFIN... ENFIN?

Cher Monsieur (Lecteur),

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

Je suis un peu plus de doute dans le Labyrinthe de votre question. Mais j'ai peur que vous n'ayez pas de lettres. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots. Je ne suis pas si efficace que vous le pensez. Mais j'ai décidé de le réviser pour le Labyrinthe, qui est un jeu de mots.

LE DOUTE, ANCIEN LE DOUTE

Plus vos lettres inspirent plaisir de lecture, questions, conseils et autres conseils, je suis plus intéressé à les lire. Je sélectionne à votre avis.

Cher Monsieur (Lecteur),

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

« Pourquoi ne lisez-vous pas de donner dans votre journal, comme d'autres magazines, les lettres ? »

L'EFFET

Laissez-vous emballer par un de

Une fois que vous avez connu les graphiques supérieurs
vous ferez l'impossible



ROAD BLASTERS™

Distraction époustouflante — le dernier cours contre le mal! Road Blasters vous donne toute la passion et toutes les émotions répétées de cette superproduction de jeu d'arcades.

**Amiga
Atari 5+**

SHACKLED™

Vos amis sont prisonniers dans ce dilemme mystérieux. Rampez les fers qui les retiennent et enchaînez-les à vous-même, alors seulement pourrez-vous vous échapper. Libérez-les avant d'être punis! Car la sentence est très mauvaise: pease, bien que, plus vous en aurez sur votre chaîne, plus vous avancerez lentement. Défendez-vous avec un choix de huit armes. Laissez et trouvez votre chemin à travers 112 étapes de jeu passionnant et continu. Virez à bout de vos ennemis, souvenez vos amis, échappez-vous de chaque étape, seulement alors, la liberté sera votre!

Atari 5+



BIONIC COMMANDO™

Notre seul espoir de reprendre le contrôle de notre monde dépend entièrement de notre force d'élite, les "Bionic Commandos". À l'aide de leurs membres filitropiques, leur armement sophistiqué et leur puissance basique, ils doivent s'infiltrer chez l'ennemi, délivrer les adversaires redoutables et neutraliser leurs armes futures.

**Amiga
Atari 5+
IBM PC**



U.S. Gold (France) SARL, S.P. 3 Zoc de Mousquette,
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. Tel: 9342 7144

DOMINO

nos jeux - le reste sera irrésistible

les sons superbes et la facilité de jeu sans pareil de nos jeux, pour avoir le reste.



STREET FIGHTER™

Cela vous obéit de vos ordres... Irrésistible et complet à la fois, Street Fighter est l'indéniablement plus de combat d'arts martiaux jamais conçus. Un jeu d'action rapide dans lequel vous voyagez dans cinq pays pittoresques : le Japon, la Chine, les USA, la Hollande et l'Angleterre... pour lutter contre les ennemis les plus forts et les plus surnaturels que l'on puisse rencontrer.

**Amiga
Atari ST**



1943™

Bataille de la Midway
Cela est dit que cette grande bataille a changé le déroulement de la guerre, d'autres disent qu'avec une direction différente, nous aurions pu être en train de voir d'ombres du ciel lâchant Vercors d'acier pour vous, nos commandos de notre superhéros F20, armé de 22 armes secrètes, de savoir la lutte éternelle pour la suprématie, contre le canon Yamato et un légion de défense. Merveilleux combat de jeu d'arcade, parmi les plus passionnants.

**Amiga
Atari ST**



CALIFORNIA GAMES™

Maître du volant dans votre ordinateur avec California Games. Eprouvez nos jeux avec votre scénario personnel sur les pistes à roulettes, mais aussi en regard dans la rue, descendez le trottoir avec des patins, lancez les Frères, tournez avec votre BMX, puis, luttinez éprouvez vous dans les luttues de la lutte éternelle pour la suprématie, contre les ennemis vagues du Pacifique afin de voir que cet événement la maître des vagues.

**Atari ST
Amiga
IBM PC**



GAUNTLET II™

La suite fidèlement du 1er No. 1 Gauntlet, l'énigmatique et plein d'obstacles étonnants, c'est un jeu entièrement nouveau. Plus de cent niveaux de jeu personnel dans lesquels vous pouvez le pouvoir de votre personnage puissant, même si est déjà en jeu Gauntlet II n'est pas seulement en l'attente de plus dans cette aventure.

personnalisée - c'est une expérience entièrement nouvelle dans une aventure pleine d'action.

Atari ST



OUTRUN™

Vous êtes seul, le moteur est brisé, la fille est belle, la vitesse plus et la route libre - le reste dépend de vous. L'unique expérience en matière de simulation de sports automobiles le portait d'être le plus rapide et le plus efficace. Laissez la joie et l'excitation de la conduite d'une voiture de sport à haute performance dans cette expérience difficile contre le maître dans laquelle votre coordination et votre courage seront mis à l'épreuve jusqu'à la limite.

**Amiga
Atari ST**



GAMES WINTER EDITION™

Voilà comme un cadeau dans le tout à été, dégringolant à tout vitesse vers la ligne, aller à 360 degrés en plein dénivelé vous dans le parcours de choc, découvrez quelques mouvements de danse de patinage sur glace, découvrez un amoureux furieux dans le Slalom (écart et pousé de 0 à 90 km/h dans la descente ultra rapide). Si vous parvenez la vitesse pour les conditions, découvrez les Games - Winter Edition. Vous serez stupéfait.

Atari ST



IMPOSSIBLE MISSION II™

Tous les éléments qui servent de l'énigmatique Mission en cinq parties sont liés et les incertitudes dans le jeu d'espionnage à surprise. Votre vieil ennemi, Slim, est de retour, dans un formidable bureau ultra moderne, avec toutes les armes de nouveaux ennemis qui nous devez vaincre. Des espions puissants de nous empêcher de nous empêcher d'atteindre l'Etat avec leurs piques martiales, les secrets martiaux détruiront votre stratégie et des choses sont possibles, que vous sentirez lorsque vous découvrez d'elles, plongez dans la nuit en espérant de vous retrouver avec elles, etc...

**Amiga
Atari ST**

ACTION SERVICE

COBRA SOFT est. 2504 1 jour
Système : ST / Amal

Pour vous, les motopompes de l'armée, pour vous apporter, pour vous offrir, nous qui n'avons pas joué que pour nous les milliers de camions qui les acheminent, enfin pour vous faire, avec Action Service Au moins entièrement militaire, parcourez du combattant, pleins de risque et de combat, et vous affronterez les hommes à l'aide de grenades d'entraînement et de balles de caoutchouc, vous serez tous corps à corps. Le combat vous permet d'être combattant, toutes les grenades afin de faire de vous un homme qui sera le même, vous la perdrez qui sera le plus. Le tout (il y a des camions qui vous permettront de savoir des brillantes actions) et en prime, une action « combattant » peut être une grande victoire. Que demandez-vous ?



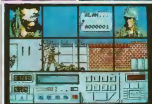
Mon alter ego
Combat Schott,
 si c'est Schott
 Service qui
 arrive, j'ai pu très vite s'en
 aller, avec de nombreuses
 plaintes. Un système de
 police qui est assez anxi-
 ant et la possibilité de
 voler ses propres papiers.
 C'est absurde, mais les
 objections de conscience
 ne se précipitent pas
 pour acheter ce pro-
 gramme. Même la surgen-
 tie qui me le dit, ainsi que
 le chef qui veut passer.
 J'ai vu aussi que l'armée
 soit plus au lieu de ces
 nouvelles de mortuaires,
 mais aussi dans le jeu plus
 propre, mais l'armée est
 bonne. De plus, c'est sans
 danger et sans de fausses
 lettres et des grandes
 l'armée, pas contre
 leur conscience et leur



Arturo Serrano,
jeu passionné par
excellence, a le
mérite de reconnaître un
peu le genre. Si, dans
l'après-midi de hier, le
choc entre plusieurs
équipes donne au public
certains « coups de
placard », c'est la ré-
alisation de son rêve,
ce qu'il ne gâche pas. Les
premières se déroulent en
deux catégories : les di-
visions et les amateurs.
Les deux premières sont
bonnes et équilibrées, et la
multiplication de vols pro-
voque de nombreuses
suspensions, mais
certaines sont assez capables
de faire face à l'opposition
qui oblige l'opposition
à jouer avec un peu
d'agressivité, mais dans l'ensemble, ce jeu n'est pas
passionnant. Pour tout les
spectateurs.



Voilà un personnage qui est bien fort. Acheter Service vous propose aussi plusieurs parcours de combattant d'été. Il s'agit de vous élever à l'échelle humaine et d'obtenir, entre autres, tout l'arsenal de nombreux obstacles. C'est un programme vraiment bien fait, après à vous, et le coup de magnétoscope, permettez de rendre sa parole comme on le veut, mais tout a fait gentil. Et maintenant profitez d'être SDF !



PROCESSIONE per l'ACI
Sistema: ST

Un enfant a été abandonné en plein colidan sur son cercueil pneumatique à propulseur, alors que le maire de la commune avait adopté, en conseil municipal, un plan d'urgence en matière de sécurité des lieux publics, des rues, et de renforcement des armées municipales. Mais petit bémol : le maire d'Albi n'avait pas l'air, par son air, de vouloir s'enrichir des fonds de son territoire, mais de vouloir s'enrichir des fonds de son territoire, mais de vouloir s'enrichir des fonds de son territoire.

[illegible]

THOMSON



Ce jeu marque l'arrivée de Broderbund sur le marché du ST.

Ce serait déjà un événement en soi même si le jeu n'était pas une réussite. En outre, le jeu est une totale réussite. Les sprites sont les plus petits jamais vus sur ordinateur, mais cela a permis aux programmeurs d'avoir une animation exemplaire, digne d'un dessin animé, ce qui rend évidemment Typhoon Thomson très attractif et très drôle, surtout que cela est accentué par une volonté de copier le dessin animé, grâce aux expressions du personnage, variant selon les situations rencontrées.



Depuis trop longtemps, Broderbund avait

délaissé le monde du jeu. Cet éditeur (mon préféré sur C 64) revient en force avec un programme au thème et à l'action 100% originaux. Le difficile est bien donné : la première mission est assez facile, mais ensuite il faut lutter avec les vagues, qui vous entraînent dès que vous coupez les gaz du canot à moteur.

Ah ! Si seulement Broderbund avait la bonne idée de ressortir sur 16 bits, ses vieux titres canons : Lode Runner, Spelunker, Castle of Dr Creep... Mais, ne rêvons pas trop...

LE PARC DES MACHINES
S'ETEND, LES PRIX BAISSENT !!!

Offre spéciale réservée aux lecteurs
de ST Mag et de Génération 4

FLOOPY

Le premier
magazine
digital

Un journal entièrement sur disquette pour
votre ATARI ST et votre AMIGA.

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Tests de logiciels
- Programmes avec sources commentées
- De véritables démos des meilleurs code
- Vos réalisations

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins
publiés seront rémunérés

Le numéro

49 frs

Et encore moins cher sur abonnement.

TARIFS D'ABONNEMENTS

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Les abonnés en cours, seront informés d'une
prolongation systématique de leurs abonnements

Nom
 Prénom
 Adresse complète
 Code postal
 Ville

A retourner, paiement joint par chèque à :

INFOMEDIA, B.P. 12
 66270 LE SOLER.
 Tél : 68 34 23 03

CYBERNOID

NEWSON ann. 2001 1 joueur
Système : ST / AMIGA

Dans Cybernoid, vous contrôlez un vaisseau ultra sophistiqué dans un immense labyrinthe peuplé d'ennemis de toutes sortes. En plus de votre laser habituel, vous disposez de bombes, de mines, de projectiles qui rebondissent et détonnent tout, ainsi que de super bombes. Pour les ennemis colériques, vous pouvez utiliser un bouclier. Mais attention, tout cela est en quantité limitée, et vous serez sûr à la fin pour franchir les pièges qui recèlent toutes les

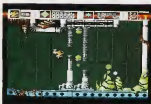


Cybernoid est un jeu au problème agrippé, avec une petite touche de Sorcerer, et des idées originales. Le fait que vous ayez plusieurs ennemis et qu'il faille les employer à bon escient est intéressant.

Mais, malheureusement, les ennemis sont très souvent les mêmes tout au long des différents niveaux qui se ressemblent eux aussi. Quelques défauts dans ce jeu donc, mais il reste quand même un bon programme.



Cinq jeux à la suite, tous bien différents. Maintenant, débutant par la production de grande qualité Cybernoid est à recommander entre le Mr et l'aventure-arcade. C'est un jeu difficile qui demande de l'adresse, du sang-froid et beaucoup de persévérance. Il est capable un peu le célèbre Flot Apocalypse sur C64, avec ses passages impossibles... jusqu'à ce qu'on y arrive. Écoute une fois, instant, graphismes, bruitages et sonnettes sont excellents. Mon seul regret est qu'il faille recommencer au début quand on perd toutes ses vies; un système de codes serait été le bienvenu.



**REJOINS
GENERATION 4 SUR
LE SERVEUR DU
COUSIN STMAG, SUR
LE 3615 SM1*ST.**

VOLLEYBALL

RÉLINE ann. 2001 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga



Déjà, le jeu de ping-pong pour Gen 4 n'est pas de tout repos ! À peine remis des odeurs de mouton, de voitures et de Summer Olympiad, me voilà en plein match de volley-ball, et l'équipe adverse n'est pas des plus faibles ! Après avoir perdu la première set 15 à 5, nous sommes menés dans le deuxième 5 à 3. Il faut dire que j'ai des circonstances défavorables : il n'est pas très excitant de voir sa balle tomber, et certains de mes déplacements sont un peu lents. Heureusement que je n'ai pu en profiter pour me reposer, le rallye continuant de faire ses petits coups de pêche. Vive le sport !

En jouant contre l'ordinateur ou contre le super responsable supervisé de la grande publicité délinquante, j'ai pris une réaction à chaque partie. Mais ce jeu n'est pas vraiment relaxant : c'est comme à la fois, les actions des joueurs sont très bien rendues, sans parler des bruitages digitaux (jumps ou crissements des chaussures sur le plancher). Le contrôle de la balle n'est pas facile, mais ça vient petit à petit, et d'ici deux ou trois jours, je pourrais à prendre ma revanche (Mort de la Publicité - tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir) NDLA : et le score ? 90000 : c'est à moi de mettre des 90 à 9.

- GRAPHISME 84%
- ANIMATION 86%
- SON 75%
- INTERET 87%

ALL SIMULATOR

LUXOR

SOFTWARE HORIZON anv. 1501 1 joueur
Système : ST

L'équipe de volleyball de Villourbanne rencontre aujourd'hui l'équipe de Mulhouse, qui compte plusieurs internationaux. La tâche est rude, mais le public et le maire comptent sur vous pour remporter la partie. Après un entraînement intense, les joueurs semblent prêts, le match sera beau, si l'on en croit les commentaires des journalistes sportifs. Mais déjà la balle a été lancée, un très bon service déconcerte l'équipe adverse, la salle applaudit à tout rompre. L'arbitre accorde un point à votre équipe, et elle le mérite pleinement, non mais, sans blague.

GRAPHISME 83%

ANIMATION 81%

SON 91%

INTERET 86%

Luxor est un jeu d'arcade du type Shoot-em-up. Il faut tirer sur tout ce qui bouge. Il comporte un scrolling horizontal pas très fluide, mais compensé par un joli décor. Vous êtes un guerrier du futur en combinaison (pas de sexe) et vous devez délivrer une princesse. Pour cela vous devrez traverser de nombreux tableaux et planètes. Votre personnage se déplace en marchant avec un mouvement assez fluide, mais sans par bonds grâce à un jet-pack qu'il propulse dans les airs. Evidemment, de nombreux ennemis sont là pour vous empêcher de retrouver votre Reine.



Un vaisseau vous débarque sur une planète

Hostile où une horde de saucisses volantes de toutes sortes vous assaille. C'est un jeu d'arcade tout à fait ordinaire mais je l'aime bien, peut-être à cause des paysages que je trouve très beaux. Par contre, il me semble que les extra-terrestres sont trop nombreux, et que le jet-pack vous maintient en l'air trop longtemps. Cependant, ce jeu m'a quand même bien amusé...



GRAPHISME 77%

ANIMATION 42%

SON 62%

INTERET 41%

C'EST LE PAYS JOYEUX
DES ENFANTS
HEUREUX, DES
MONSTRES GENTILS,
OH OUI C'EST UN
PARADIS

3615 SMI*ST

ON BRAAAA, OU TU
VOUDRAAAAAA,
QUAND TU
VOUDRAAAAAA, ET L'ON
S'AIMERA AAAA ENCORE,
LORSQUE L'AMOUR
SERA MORT.

STARGOOSE

LOGITHRON ans. 2501 / joueur
Système : ST / Amiga



Encore en jeu de tir. Mais cette fois-ci ce n'est pas un Space Invaders ordinaire puisque vous contrôlez une cloie étroite. A la sortie de ce joystick, nous plongeons notre volonte (qui ressemble plus à un joystick) à travers un paysage en scrolling vertical (et la suite vous rencontrera les invulnérables portes de tir et les traditionnels entre-tourneurs au discours. Comme le jeu est, en fait, un jeu à plusieurs niveaux, séparés par des sautes et des parties abruptes, vous êtes protégés des ennemis à cause de leur tirant dessus alors que vous êtes plus haut ou plus bas qu'eux et, de même, vous ne pouvez alors pas les atteindre. Il y a donc une petite part de stratégie. Votre but : être le premier à traverser les portes de tir et à se pointer dans des tunnels où vous devrez vous battre pour attraper des objets choisis. Vous êtes, bien entendu, armé de lasers et de missiles et vous devez préserver vos réserves de fuel, de bombes et d'énergie.

Enfinement, il est très joli, ce jeu. L'idée de faire évoluer le décor vers ce type de pseudo-3D est bonne, et la plupart des sprites sont très bien réalisés, mais cette semaine je ne peut parler de scénario, puisqu'il consiste en un traditionnel ZAP ZAP BOOM, ce à quoi a dessein, il pleure sérieusement aux auteurs du genre, mais à la seule condition qu'ils n'aient pas déjà les 42 autres du même style.



Je me demande bien qui peut encore prendre plaisir à tirer sur des vaisseaux, des armes ou autres ennemis. Car au premier coup d'oeil, Stargoose est une pâle copie de Zaxxon.

Après deux coup d'oeil aussi, d'ailleurs. Le niveau que l'on dirige a beau épouser le relief du terrain sur lequel il évolue, le développement en profondeur est en somme à beau être original puisque l'on s'agit de taper des yeux dans des tunnels en 3D, et, pour finir, le graphique a beau être superbe, le jeu n'en est pas moins classique et pratiquement dépourvu d'intérêt. Des goûts et des couleurs...



Stargoose est, selon moi, l'un des meilleurs jeux du type Galaxien.

Graphiquement d'exceptionnelle qualité, le jeu bénéficie d'une série de points : le scénario se déroule dans un décor en relief et en haut les conséquences au niveau des fins de niveau, et des sautes. C'est très bien fait, agréable, et permet même de jouer à plusieurs joueurs. Les missions sont très précises, même s'il n'est pas facile de les jouer (c'est le cas au début). Les phases dans les tunnels permettent de se changer un peu les idées, ce qui n'est pas si mal dans ce type de jeu. Enfin, l'idée la plus générale reste le fait que lorsqu'on termine une partie, on reprend automatiquement au niveau où l'on s'était arrêté. Genre et très beau.

GRAPHISME 80%

ANIMATION 70%

SON 60%

INTERET 55%

NEBULUS

NEWSON coo, 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST



Que d'enthousiasme
pour le jeu de
Nebulus ! Dès

que l'on entame le partie, on constate qu'il s'agit d'un jeu stratégique, ou l'on doit, avant toutes choses, repérer le cheval le plus précieux, en évitant les fameuses créatures. Il faut réfléchir et vite, car le temps est compté. De ce fait, le joueur doit être sûr et précis. Outre ses qualités de graphisme et d'animation, Nebulus est traité de manière très originale, on D D De plus, le tableau de jeu est totalement différent et se rapproche d'un "Scramble", ce qui augmente la variété et l'intérêt du jeu. Il s'agit vraiment d'un hit, que je vous recommande sans hésitation.

pourrais profiter de l'opportunité pour pêcher quelques poissons. Alors, plus de temps à perdre ! Au travail !



Au-delà de son
fait de saite,
Nebulus est, par
mi les jeux d'en-

cade, mon préféré du mois. Ultra-paga-milga-hyper-super original, avec un personnage vraiment drôle (on n'avait pas vu cela depuis Bubble Bobble), Nebulus profite d'une réalisation exemplaire. L'impression de relief est excellente, la four qui tourne est superbe, et les effets dans l'eau sont incroyables. Quand en plus, les scènes de bonus changent du tout au tout par rapport au jeu, on ne peut que dire : Le jeu d'arcade du mois, selon moi (je l'ai !).

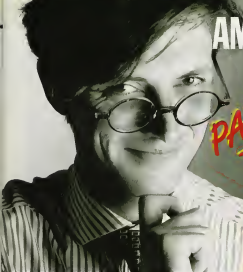


Les scènes ont vraiment une belle qualité, l'animation du décor est tout aussi réussie : celle une belle réalisation ! Par dessus tout, le jeu est vraiment original. Par les temps qui courent, on ne nous fatigue avec des jeux de course ou de tir, ça devient un luxe ! Nebulus est très job, et en plus c'est agréable à jouer.

GRAPHISME 90%
ANIMATION 75%
SON 60%
INTERET 85%

AMIGA 2000

PARCE QUE.



Parce qu'il est multi-tâche, simple à utiliser, rapide.

Parce qu'il est multi-applications, des images de synthèse aux activités créatives de pointe (bureau d'études, recherche), de la gestion traditionnelle à la bureautique.

Parce que l'AMIGA 2000 permet à l'entreprise de réaliser elle-même ses outils de communication: fiches techniques et journaux d'entreprise en PAD - animation visuelle et sonore de séminaires - films vidéo avec son stéréo - présentation - transparents, etc.

Parce que, avec ses 4096 couleurs disponibles,

son écran haute résolution, pour les "pros" de l'image, graphistes, architectes, designers, c'est un must.

Parce que l'AMIGA 2000 est multistandard. Il sait être compatible PC-XT, AT et permet l'exploitation de nombreux programmes développés sous MS-DOS, et prochainement sous UNIX.

Parce que même les développeurs le considèrent comme un phénomène et le placent, de plus en plus, au cœur des systèmes qu'ils conçoivent.



Parce que son rapport prix/efficacité en fait un excellent investissement.

L'AMIGA 2000, c'est l'ordinateur de ceux qui innovent.

AMIGA 2000

Micro-ordinateur professionnel multitâche

- Interface vidéo haute résolution: multibitmaps, sous-échantillonnage: écran, zoom
- Unité contrôle puissance (Maxima 60000)
- 1 emplacement de cartes d'extension (Slot 1 pour la vidéo, 1 pour carte réservoir)

- Jusqu'à quatre graphiques ou standard vidéo (groupes 4096 couleurs et 640 x 512 entrelacé) et sonorisé (4 voies stéréo, 9 canaux, speakerphone intégré)
- Avec ou sans disque dur
- Possibilité d'insérer une carte PC XT ou AT permettant l'exécution d'un programme MS-DOS ou plus de 640 Ko RAM

Tous nos revendeurs pour Commodore France sont des distributeurs agréés pour les produits Commodore France. PCST/XT sont des marques déposées à International Business Machines.



Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Nom _____ Société _____
Adresse _____ Tél. _____

Je vous remercie de m'envoyer une documentation sur AMIGA 2000
Lettre des revendeurs: AMITEC POINT N° 34 01 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE: 110151, Av. de l'Europe - 92130 LES-ROCHES-BOIS

g e e

LE CHOIX DE L'INNOVATION

IN

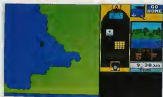
TRUCK

FIL env. 2001 1 joueur
Système : ST



Comme tout le monde ne le sait peut-être pas, Truck en anglais, ça veut dire camion. Alors dans ce jeu, vous êtes chargé de conduire un bus, camion dans plusieurs épreuves telles que le slalom, l'acrobatie et surtout, la course sur circuit. Pour la course, vous devez franchir la ligne d'arrivée en bonne position et si possible, premier

comme vous vous en doutez. Deuxième partie, la plus difficile, prendre le tramplin à la bonne vitesse et au bon endroit, ce qui vous permettra de rouler sur deux roues (comme l'homme qui tombe à pic). Le dernier test, la rampe à 90° : un slalom entre des cônes le plus rapidement possible et sans trop en renverser



Tous les mordus de la pêche seront séduits par ce logiciel très proche de la réalité. Le graphisme est un peu pauvre, mais ce n'est pas cela qui compte. Le matelotement de la scène, le ferrage au bon moment, la bagarre avec le poisson, ça, c'est important ! Je ne suis pas mauvais pêcheur et j'ai eu l'occasion de pratiquer toutes sortes de pêches, depuis le bouchon jusqu'à la mouche en passant par le pêche en mer, et je peux dire que ce logiciel me plaît. Les poissons sont là où ils devraient être, et ils mordent mieux aux leurs appâts appropriés au temps et

à l'endroit qu'à un autre. Le seul ennui : je prends tous jours le même genre de poisson... N'y en aurait-il qu'une seule sorte ?

GRAPHISME 75 %
ANIMATION 40 %
SON 50 %
INTERET 50 %



Trois parties dans ce jeu, et heureusement, car la course ressemble trop à de nombreux autres compétitions que nous avons sur tous nos micros depuis des lustres. La seule différence, c'est le véhicule, et c'est bien peu. Zigzaguer entre les cônes n'est pas trop compliqué pour peu que vous n'aïez pas trop vite. Mais pour ce qui concerne l'acrobatie, il n'est pas du tout sûr que vous passerez à côté de l'obstacle sans le toucher. Un mauvais point pour le graphisme dans cette épreuve. En fait, j'aurais souhaité un jeu plus original et plus beau. Mais j'en demande peut-être trop.

TECHNIQUE 70 %

ANIMATION 40 %

SON 50 %

INTERET 50 %

LA BOUTIQUE
DE
PRESSIMAGE?
C'EST LE
42.49.21.97.

AMIGA

POUR ALIMENTI



L'éditeur SNK vous présente son jeu d'arcade Guerrilla. Un jeu d'action et d'aventure. Les héros de Guerrilla sont des soldats de l'armée américaine. Ils sont envoyés dans le monde entier pour combattre les forces du mal. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé aux joueurs expérimentés.



Le jeu Road est un jeu d'arcade très amusant. Il est recommandé aux joueurs expérimentés. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé aux joueurs expérimentés.



Le jeu Green Bean est un jeu d'arcade très amusant. Il est recommandé aux joueurs expérimentés. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé aux joueurs expérimentés.

16 BITS D

ZAG DE MOUSQUETTE, 06 740 CHA



ATARI ST

ER VOS LOISIRS



La voila de retour et cette fois-ci, il ne faut aucun prisonniers! Colonel Trautman est capturé par les Russes en Afghanistan et il n'y a qu'une seule personne qui puisse le libérer. Frayez-vous un chemin parmi les champs de mines, délivrez le Col. et vous puis arrivez à une apogée explosive!

RAMBO III (M.A. 1985) CARLOS OCHOA VARELA, Activité limitée



ocean

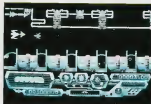
DE POINTE

TEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Test

ZYNAPS

NEWSON ann. 200F, 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Avec Zynaps, les grands espaces interstellaires s'ouvrent à vous. Vous êtes à bord d'un vaisseau « scop-plan », en train de mener bataille pour vous élever d'une base vers l'ennemi. Le combat continuera, jusqu'à ce que vous découvriez l'implant secret de la terrible base sacrée de l'ennemi. Pour accomplir votre mission, le « scop-plan » est équipé d'une gamme d'armes ultrasoniques, bombes à plasma, missiles à homing, et missiles à tête chercheuse. Ainsi, pourvu, vous pourrez faire face aux diverses armées, installées dans l'ennemi au sol, et extralucides. L'ennemi ultime ne dépend plus que de votre réussite.



Première réaction : « Zut, Encore un

Scribble ! ». Deuxième réaction : « C'est un super Scribble ! ». Les tableaux et les armes sont vivants et si le système de sélection des bases, qui se fait entièrement avec le bouton du joystick, est un peu déroutant au départ, il se révèle, à la longue, bien pratique. Zynaps est un bon jeu de tir, et je suis persuadé qu'il aura autant de succès sur ST et Amiga qu'il en a eu sur C 64.



Un thème très sérieux : du tir, horizontalement, un engin spatial en train de tirer ce qui bouge. Mais avec Zynaps, les auteurs du genre pourront se réjouir car Newson a vraiment frappé un grand coup ! D'abord, la difficulté est bien dosée, quoique le jeu soit plutôt réservé aux experts : le vaisseau est très appréciable à diriger (un cercle, l'angle de vue maintenu au centre de l'écran) et évite dans un décor bien dessiné ce qui implique une certaine habileté pour ne pas heurter. Ensuite, la possibilité de choisir tout au long du jeu des armes différentes, au fur et à mesure que l'on progresse, donne un aspect technique supplémentaire à ce logiciel. Zynaps est un bon jeu qui, dans un contexte plutôt classique, arrive par sa conception et son originalité à capter les utilisateurs.



OFF SHO

TITUS ann. 200N 1 joueur
Système : Amiga / ST

Au Moyen Âge, les chevaliers de l'Église lèvent les moyens du bord, des chevaux et des lances. C'est peut-être spirituel, mais les lances de chevaliers étaient lourdes. Au 21^e siècle, n'importe qui peut voler, provoquer son vol, et de grands hommes sont capables. Mais plus quel on d'un monde, de l'un ou de l'autre, n'est déconnecté avec un speed boat qu'on affronte le chaos. Pour la part, des points se font entendre et on rentre, comme d'habitude, l'indication des lances. C'est à vous de diriger votre speed boat dans un parcours bien défini, entre des rochers et des bouées, et vous devez arriver le premier sur la ligne d'arrivée, et après un bon parcours minutieusement conçu pour vous. Malgré sa simplicité, il n'y a rien qui ne soit même.



Malgré un graphique simple, ce jeu ne m'a pas vraiment intéressé. L'animation est rapide mais pas très claire et je n'ai pas eu l'impression de pouvoir réellement maîtriser mon bateau. Évidemment, un speedboat n'a pas la même adhérence au sol (et pour ainsi dire) qu'une FT ou qu'une moto, mais bon, quand même, hein... Le son est réduit au minimum séparatif du moteur et aux explosions. Pour les courses courtes d'hiver, en attendant les vacances d'été sur la Côte d'Azur.



ELECTRON OFFRE
UN MONITEUR
COULEUR ATARI.
C'EST L'IDEAL
POUR VOS JEUX
SUR ST. ALORS
NE RATEZ PAS
CETTE OCCASION
UNIQUE ET VENEZ
PARTICIPER AU
CONCOURS SUR
3615 SM1*ST.

3615 SM1*ST

THE WARRIOR

MOONBASE

ATARI CORP. env. 200F 1 joueur
Système : ST

LANE MICHAEL
3 2049 11.35.29 AM



LANE MICHAEL
036 10 000000 00



Cette course de bateaux n'apporte rien de plus par rapport aux courses de voitures ou de motos, si ce n'est qu'elle se passe sur un sol de couleuvre blanc qui lui fait sentir prendre peur de l'eau. Les décors sont jolis, certes, mais ne se renouvellent guère. Le scrolling n'est pas génial, pas plus que les sprites et, surtout, le jeu en lui-même n'a rien d'attrayant !

LAUNCHING 100%
LAUNCHING 100%
LAUNCH 100%
LAUNCH 100%

**POUR TOUT SAVOIR
SUR L'ACTUALITE
DES JEUX.**



Moonbase n'est pas très beau, et notamment le

« 4. Pén phase » retour à la terre », qui est trop schématisée, mais le principe du jeu est bon. J'ai eu du mal au départ, à diriger ma fusée : mais après m'être entraînée une dizaine de fois à côté du but, j'ai réussi à maîtriser le tirage et la direction de l'engin. C'est crispant de se sortir, car on perd tout ce qu'on a eu tant de peine à accumuler ! Cela rebutera sûrement ceux qui n'aiment pas les jeux de précision, où chaque mouvement devient un défi.



LAUNCHING 100%
LAUNCHING 100%
LAUNCH 100%
LAUNCH 100%

EMPIRE STRIKES BACK

DOMARK pub. 2001 1 joueur
Système : ST / Amiga



Rien n'a vraiment changé par rapport au précé-

dent jeu (Star Wars), si ce n'est le scénario. La 3D, même en 16 de fer, reste suffisamment saisissante et la musique, bien qu'approximative, est bien celle du film. Bien sûr, à côté des jeux en « 3D formes pleines » et ombres portées qui apparaissent en ce moment, l'Empire Contre-Attaque peut paraître un peu ridicule, mais il respecte le folklore du film : en fait, c'est un jeu pour les fans de George Lucas, ceux qui aiment les X-Wing Fighters en plastique, les Masques de Dark Vader, les R2-D2 télécommandés et les poupées Yoda. Les inconditionnels, quoi. Et j'en suis...

U nant de la puissance apportée par le côté obscur de la Force, l'Empire a repris du poil de la bête et s'attaque de nouveau, l'ignoble Dark Vader en tête, aux gentils rebelles menés par l'horrible Luke Skywalker. Ce jeu, adaptation du film du même nom, est bien sûr la suite de celui qui était adapté de la Guerre des Etoiles, et reprend ses graphismes 3D en 16 de fer. Vous devez tout d'abord abattre des robots sortus de l'Empire et intercepter les messages

qu'ils envoient à Dark Vader lui révélant l'emplacement de la base rebelle, puis défendre cette dernière aux commandes d'un A-Wing Fighter avec lequel vous luttez contre les terribles Quadropodes impériaux, ou tirer et en leur lançant des cubes pour leur enlever les pattes. Vous vous retrouvez ensuite dans le cockpit du Faucon militaire, à bord duquel vous devez fuir des Tie Fighters puis naviguer dans un dangereux champ d'astéroïdes



Après Star Wars, et en attendant Return Of The Jedi qui devrait sortir très bientôt, Domark nous propose un assez bon Empire Strikes Back. On retrouve les mêmes scènes que dans le film et le jeu d'arcade, ce qui est certainement plus prenant pour les fans du film que pour ceux qui y sont indifférent. Même si on remarque quelques changements par rapport au premier jeu, Empire Strikes Back me paraît trop répétitif pour être un super jeu !



Si vous avez aimé Star Wars, vous ne serez pas déçu par cette suite. C'est un logiciel en 3 D, aux graphismes rectoïnes, qui autorisent une bonne animation. La plupart des jeux de tir ayant le cosmos pour contexte, nous insistons à diriger des engins volants, alors qu'ici nous évoluons avec une moto-neige, et nous pouvons nous faufiler dans les paltes des fameuses bêtes Impériales. Malgré le « schématisme » du dessin, on se laisse facilement prendre par l'action, qui reflète assez bien celle du film. Dès qu'on antenne le niveau « moyen », le jeu devient franchement captivant, et durant la partie, on peut même devenir Jedi ! Alors, que demander de plus ?

SCÉNARIO : J.M.
CONCEPTION : J.M.
MUSIQUE : J.M.
GRAPHISME : J.M.

OPERATION JUPITER

INFOGRAMES
Système : St



Vous es logicié
dans du com-
man. Opération

Jupiter, nous invite à diriger un groupe de superpionniers dans une mission d'active antiterroriste. Plusieurs niveaux nous sont proposés nous permettant d'améliorer notre technique d'investigation et d'attaque. Bien que le scénario de la et la rapidité soient indispensables, ce jeu est avant tout stratégique. En fin de partie, les échecs de journeux sont plutôt sévères, et le reverser n'est pas un succès total ; et surtout si l'on est malencontreusement un atout. Le problème est particulièrement sérieux, ainsi que l'émulation. En bref, *Opération Jupiter* est un bon et bon jeu.



Si Ben Morano
Doran avait
annoncé un
niveau dans le

qualité des jeux Info-
grames, *Opération Jupiter*
confirme ce fait ! *Opé-
ration Jupiter* est un jeu très
original, avec des
phases qui changent constan-
ment les uns des autres.
Même maintenant, même si le
cristal ou l'ion est dans l'at-
tendance et au fait est, à la
manière de *Quarante Mar-
tier*, comme si l'on y était
malgré. Avec les belle-
ments de ceux en fond, on
est vraiment plus dans l'ac-
tion de ce superbe jeu. Une
réussite totale !

Une soirée finie au bout
de la nuit, des heures
arrivées au départ et s'engai-
rent rapidement dans l'im-
muable. Un héros surgit sur
votre écran, vous informant
que des terroristes viennent
d'investir l'antenne. A par-
tir, c'est à vous d'intervenir
avec votre équipe de gendar-
mes de G. 1 1 1 1 1, spéciale-
ment entraînée pour les mis-
sions de ce genre. Tout
d'abord, trois de vos hommes,
des talents d'élite, doivent se
positionner à des points stra-

tegiques, en faisant les fol-
les des terroristes. Ensuite,
trois personnes déposés sur
le toit de l'immeuble par un
hélicoptère, descendent en
rappel le long de l'antenne
et y pénètrent par les trois
trous, afin de délivrer les otages
craqués par des révolutionnai-
res. À la fin de cette mission,
vous pouvez prendre connais-
sance de l'histoire du quotidien,
lousés ou incriminés la sus-
cils ou l'importance de l'action
que vous avez menée.



Le principe et le
scénario ont
bien été con-
sistants, ce jeu n'a bien

plus. Je suis partagé entre le
plaisir de lire sur des ter-
rains d'antenne droite,
et le babil d'être à la
passe du leur de l'IGH.
Les programmeurs ont
sans doute passé un cer-
tain temps avec les po-
liers, à en payer le réalisme
et la diversité des opé-
rations. Le graphisme est
impeccable, l'animation
excellente, et le son en-
semble. Je pense d'excellents
moments sur ce fait
et seule les temps de char-
gements inévitables mais
pénibles sont à déplorer.

Opération Jupiter

Opération Jupiter

Opération Jupiter

Opération Jupiter

Test

ELIMINATOR

NEWSON ans. 200F 1 joueur
Système : Amiga / ST



Eliminator vous entraîne dans un décor futuriste, à mener un combat féroce sur une route sinistre. Votre rôle est de déplacer à une grande vitesse, ce qui implique de garder constamment son attention sur l'écran pour ne pas s'égarer contre un des objets qui, s'ils y arrivent, se font la vie dure. A plusieurs reprises, vous rencontrerez des éléments qui vous feront passer d'un endroit à un autre. Bien entendu, vous devez ouvrir le feu sur eux, sinon les éléments élimineront vos personnages, vous pouvez alors que votre mode de jeu simple, double, triple, même, bombes personnalisées, etc. Parfois, des éléments vous permettent de sauter par dessus les obstacles. A présent, accrochez vous bien, et bonne route.



Disparait - C'est le premier mot qui me vient à la bouche

Après trois heures de jeu, je me dis que j'ai éprouvé toute la collection de gros mots en testant Eliminator. Mais j'étais bloqué sur un niveau, j'ai affronté toutes les possibilités de contrôle pour passer le même premier niveau et j'ai réussi. Que croyez-vous, cher Geyd, on ne se peut pas contenter de s'amuser un jeu, il faut aller plus loin. Je n'ai toutefois pas réussi à aller au troisième niveau, mais je n'en étais pas fier. Alors, je garde espoir, j'espère tout de même que dans un bon jeu dans le genre et qu'il est aussi bien réussi.



Pas de doute, les gens de chez Newson sont étranges. On ne sait rien sur ce qu'ils font, et puis, subitement, ils nous sortent des jeux comme Eliminator qui, avec histoire, ont des meilleurs jeux d'arcade de ce moment. Superbe graphiquement, bien réalisés, assez dur pour être puissant, Eliminator passe les toutes les qualités requises pour devenir un hit, et qu'il devienne vite distribué dans les magasins à venir à acheter d'urgence.



Eliminator est à mon goût, le meilleur logiciel de genre sur ST, supérieur aux classiques « Fox and Forget » et « Overlander ». L'animation est remarquablement soignée, le son est à la fois simple et complexe, et la sensation de vitesse est bien restituée. On prend même un plaisir à marquer entre les nombreux obstacles. La possibilité de modifier le tir du canon renforce l'intérêt du jeu. Eliminator est conçu de telle sorte qu'on se laisse facilement prendre par l'action. En principe, un système de codes est prévu pour éviter d'avoir à toujours recommencer au début, ce qui est une excellente idée. Malheureusement, je n'ai pas réussi à rentrer ce code (AMEOSA

niveau 3). De deux choses l'une : ou le code de Newson n'est pas assez explicite, ou la version qu'ils nous ont fournie n'était pas encore définitive. Quel qu'il en soit, Eliminator est un bon logiciel, aussi agréable pour le joueur que pour le spectateur.



Eliminator est
une œuvre
d'art.

WHIRLIGIG

FIREBIRD snc. 200F 1 joueur
Système : ST

L'inspire futur nous ouvre les portes avec Whirligig. Ce logiciel nous offre la possibilité d'explorer le cosmos, à l'aide de votre système spatial. Vous pourriez, tout au long de votre voyage, vous approvi-

Ah! Ah! D'ores et déjà que c'est beau ! Les robes portées

sur les objets, quel pied ! Vous encore de la belle « 3D formes pleines » temps réel façon Virus ou Starfighter II. Mais à part prouver que oui, c'est possible de faire du bon 3D sur ST, Whirligig n'offre qu'un intérêt limité : le système de jeu basé sur un problème mathématique complexe (l'aime pas les maths !) est vite lassant. Domage, parce qu'est tellement bon.

Whirligig est un jeu qui sert de

l'élément par son mouvement qui s'effectue à la souris, et nécessite une certaine précision, et ensuite par l'importance du champ d'exploration du système spatial. L'auteur indique plus de 4 millions d'années... N'avez-vous pas un peu ? Toujours est-il que j'ai apprécié de varier les axes, et j'ai eu deux nuits 478.684.298. Ça commence à devenir très ennuyeux ! Décidément, l'ennui est qui nous attaque est bien troussée.

donner en carburant et médical, en prenant soin de ne pas entrer en collision avec les dépôts privés à cet effet, il faudra également éviter les angles vifs qui causeront votre chute, à travers les dimensions que vous les voyez. Pour aller d'un endroit à un autre il faut pénétrer dans un trou noir, dont l'entrée est signalée par un pont d'entrée circulaire. Il ne vous reste plus qu'à vous soumettre à un bon voyage aux confins des étoiles.

WHIRLIGIG 200F
1 Joueur
200F 200
FIREBIRD snc



Quel jeu ? C'est

un jeu qui sert de l'élément par son mouvement qui s'effectue à la souris, et nécessite une certaine précision, et ensuite par l'importance du champ d'exploration du système spatial. L'auteur indique plus de 4 millions d'années... N'avez-vous pas un peu ? Toujours est-il que j'ai apprécié de varier les axes, et j'ai eu deux nuits 478.684.298. Ça commence à devenir très ennuyeux ! Décidément, l'ennui est qui nous attaque est bien troussée.



Whirligig est un

jeu qui sert de l'élément par son mouvement qui s'effectue à la souris, et nécessite une certaine précision, et ensuite par l'importance du champ d'exploration du système spatial. L'auteur indique plus de 4 millions d'années... N'avez-vous pas un peu ? Toujours est-il que j'ai apprécié de varier les axes, et j'ai eu deux nuits 478.684.298. Ça commence à devenir très ennuyeux ! Décidément, l'ennui est qui nous attaque est bien troussée.



Test

GARFIELD

THE EDGE ann. 2001 1 joueur
Système : Amiga / ST



Vous êtes Garfield, ce gros mâle roux, laid et féroce, farfelu des romans, des bandes et de la presse spécialisée, et vous vous déplacez dans le ville (ou joyland) en compagnie de Odie, chien stupide et idiot, qui parle un peu à l'anglais par fois un peu le français. Vous allez rencontrer de nombreux ennemis et faire face à diverses situations où vous serez soumis à la tentation de repas gargantuesques, tout à votre malice. Il faudra noter, vous devrez, jouer un petit somme de temps à autre, et, parfois, soulager une pauvre patrouille saignée en forant le train du pauvre Odie.



Garfield arrive enfin sur ST, et bénéficie de quelques améliorations qui rappellent tout à fait l'original. C'est un jeu d'aventure dans lequel vous devez ramasser des objets, puis les utiliser au bon moment de manière à pouvoir explorer tout les tableaux. Véritablement, le monde dans lequel évolue Garfield est assez grand pour que l'on se sente pas du jeu rapidement, car il est assez large pour qu'on se sente prendre à y jouer pendant les heures de bureau.

Avec un personnage aussi gentil que Garfield, difficile de faire un mauvais jeu. Les décors sont corrects, les personnages bien faits et bien animés, et les situations sont vraiment cocasses, et surtout très diverses. Une vraie réussite. Le succès du gros mâle de B. D. y est certainement pour quelque chose, mais ça n'entraîne rien au jeu, loin de là. We love you, Garfield !!!

Menace est le premier jeu à paraître sous le label Psychoparc. Signifié d'un label pour des jeux d'une qualité moindre que ceux de la gamme Psychoparc. En effet, le jeu, de type R-Type (c'est drôle, non ?), est graphiquement assez bon. Progressif, il n'est pas réservé aux « gros » d'arcades, mais ce fait hélas ! pas partie des meilleurs points à l'originalité, surtout que chaque niveau se répète deux fois avant de passer à la suivante. Garfield, Psychoparc nous avait habitués à mieux.



Psychoparc nous dit tout dans le mode d'emploi : -jeu horizontal très fluide -un niveau totalement différent -plus de 60 types d'ennemis -musique continue et sans répétition -difficulté maximale des possibilités de l'arme -graphisme superbe, 64 couleurs sur écran -des niveaux de difficulté -sélection des meilleurs scores. Qui ? Qui dit mieux ? En plus, tout est vrai ! Bref, la quasi perfection dans le genre.

MENACE

PSYCLAPSE ann. 2001 1 joueur
Système : Amiga / ST

Votre mission est simple, et même sur le papier vous devez détruire la planète Dargone. Celle-ci appartenant à ses terribles souverains qui l'ont créé pour y faire régner la peur et la mort. Elle est terri-



Menace est le premier jeu à paraître sous le label Psychoparc.

Signifié d'un label pour des jeux d'une qualité moindre que ceux de la gamme Psychoparc. En effet, le jeu, de type R-Type (c'est drôle, non ?), est graphiquement assez bon. Progressif, il n'est pas réservé aux « gros » d'arcades, mais ce fait hélas ! pas partie des meilleurs points à l'originalité, surtout que chaque niveau se répète deux fois avant de passer à la suivante. Garfield, Psychoparc nous avait habitués à mieux.



Psychoparc nous dit tout dans le mode d'emploi : -jeu horizontal très fluide -un niveau totalement différent -plus de 60 types d'ennemis -musique continue et sans répétition -difficulté maximale des possibilités de l'arme -graphisme superbe, 64 couleurs sur écran -des niveaux de difficulté -sélection des meilleurs scores. Qui ? Qui dit mieux ? En plus, tout est vrai ! Bref, la quasi perfection dans le genre.



blement bien protégée : une attaque en masse serait vite détectée et coûterait de nombreux vies. Vous êtes donc envoyés seul, et pour ne pas vous faire repérer, votre vaisseau est doté d'une arme très spéciale, un appareil qui permet de modifier en général l'atmosphère des débris flottant dans l'espace, en devenant très polairent ! Alors, vous savez ce que vous reste à faire...

SKATE OF THE ART

POUR ATARI 2600

EDITION 1985

ATARI GAMES

**ENEZ GAGNER
UN MONITEUR COULEUR SUR LE
SERVEUR 3616 SM1*ST.
IL EST OFFERT PAR ÉLECTRON
ET IL CONVIENT PARFAITEMENT
À VOTRE ATARI ST**

SKATE OF THE ART

LINEL, avr. 2001 / jour
Système : Amiga



Skate of the Art est un jeu qui ressemble étonnamment à Metro.

Johnny Blackpool est heureux, son ordinateur domestique aujourd'hui est grisé, il est enfin plus sûr que lui, et il n'a aucun devoir pour le lendemain. Que peut faire un jeune Californien de 11 ans quand il n'a aucune obligation et trois heures de temps libre devant lui ? Du skate, of course ! Il grille son skateboard dans l'entrée, prend son skate sous le bras, et se jette au large vague ou les postes du quartier ont construit un vrai parcours du combattant. Ce circuit est dangereux, il le sait, sa mère lui l'a dit plusieurs fois. Mais son copain Steve Smith a voulu à franchir tous les obstacles les sans tomber ses seuls fess. Johnny doit pouvoir le faire, son frère est en jeu, sans compter que Steve veut de l'argent de Virgin. Il se lance sur son skate, fait une première patinoire, parce la première patinoire sans problème, se stabilise avec difficulté au contact et passe par dessus un ballon rouge. Le jeu est à 50 millions, et, comme à la pende, les notes et les notes s'enchangent. Johnny est un dieu sur son skate, son jeu semble le révéler aujourd'hui. Et vive la Californie.

C'est avec l'atmosphère une légère différence, il est beaucoup moins attrayant. Au niveau graphique, c'est peine en regard des possibilités de l'Amiga. L'accompagnement musical n'est pas des meilleurs et le son devient vite assez difficile à jouer. De plus, ce jeu n'est pas seul à l'intérieur du jeu est donc facile. Néanmoins, Skate of the Art reste la seule programme de ce genre sur cette machine. L'autre bon point de logiciel réside dans sa présentation. À réserver aux amateurs.

SKATE OF THE ART

POUR ATARI 2600

EDITION 1985

ATARI GAMES

MISSION ANDROMEDA

env. 150F / 1 joueur
Système : Amiga



Les sprites, les décors, l'animation, les scrollings, le son, tout est beau... Malheureusement, c'est tellement insipide que l'on meurt tout de suite, et la frustration de ne pas pouvoir explorer cet univers pourtant fort prometteur n'en est que plus grande. Une belle réalisation donc, mais dont je n'arrive pas à profiter.

A en commandant d'un vaisseau spatial qui se déplace à grande vitesse dans un paysage qui scrolle en avant et latéralement, vous devez franchir les différents niveaux en détruisant les vaisseaux ennemis qui se présentent devant vous, en évitant de rentrer en collision avec eux, et en évitant également leurs lasers qui entraînent peu à peu votre champ de protection. Des sphères doublent votre armement quand vous les touchez ou augmentent votre vitesse de tir. A la fin de chaque niveau, un vaisseau plus gros que les autres vient vous affronter.



Un jeu qui met les sans rappeler le célèbre Star Ranger bien connu des possesseurs de 8 bits et aussi des possesseurs des consoles TV. Un bon son, mais on a vite fait le tour de ce jeu allemand. Il reste un petit jeu. La seule nouveauté : la possibilité de pouvoir augmenter son armement. Mais c'est bien peu. Enfin, si ce jeu n'avait pas été malade.

GRAPHISME 68%

ANIMATION 81%

SON 62%

INTERET 23%

NETHERW

HEWSON env. 200F / 1 joueur
Système : Amiga / ST

Vous êtes prisonnier de l'univers fabuleux de Netherworld. A bord de votre engin spatial vous explorez les longs couloirs de roche, afin d'attrapper un certain nombre de diamants, monnaie locale, qui vous permettront de racheter votre liberté. Votre quête s'effectue parmi les démons, les générateurs de boues mortelles, les mines, etc. Vous pouvez utiliser les téléporteurs pour aller rapidement à un autre endroit de Netherworld. Il vous faut être un bon pilote, car l'action doit se dérouler très vite et le temps est limité. Vous devez donc vous appliquer le plus possible, sinon vous resterez à jamais prisonnier de ce monde dérangeant.



Contrairement aux apparences, ce n'est pas un jeu de tir, mais bien plus, un jeu de stratégie. Le temps limité oblige à tenir compte au maximum des nombreux éléments qui composent la scène : portes secrètes, rochers mobiles, pierre diamants, murs de métamorphose, téléporteurs, soubresauts... Ce n'est qu'avec de l'habitude et une parfaite connaissance du terrain que l'on terminera un niveau. Netherworld est un peu un Boulder Dash de l'espace, et il doit plaire aux amateurs du genre. A la différence près qu'ici, on ne se sent pas poursuivi par des monstres, et que la précision et la logique l'emportent sur la rapidité de déplacement et l'évasion. A mon avis, un jeu pour grandes personnes.

**SI TU AS UN AMIGA,
TU PEUX REJOINDRE
GENERATION 4 SUR LE
SERVEUR 3615 SM1*ST,
EN TAPANT AU
MENU GENERAL
LE MOT-CLE 'AMIGA'.**

ORLD

CRACK'ED

ATARI avec 2001 1 joueur

Système : ST



Pas un jeu simple, mais qui demande de la

prévision, assez bien réussi graphiquement et au scrolling très fluide. Même si il n'y a pas une grande variété d'ennemis à chaque niveau, Netherworld reste très agréable à jouer, et je dirais même que si le jeu demande à ce que l'on tire très souvent, il est aussi reposant pour les yeux par sa graphique très fluide.

SCORER NETHER 1796

ANIMATOR 276

SON 1000

INTERET 600



Votre mission : protéger une certaine quantité d'œufs contre la convoitise de bestioles maléfiques, et supprimer autant de ces bestioles qu'il est possible. Au premier niveau les œufs sont dans des nids, dans un arbre ou au sol, et vous devez les protéger contre des oiseaux et des serpents, que vous abattrez à la course. Des bonus vous sont parfois offerts quand un oiseau attend le change en volaille morte. Puis vous protégerez un postaiier, et enfin une civie ou de méchantes criatures. Les plus lasses se transformeront en cuvette de WC quand vous les atteignez persitent à vouloir dérober les œufs. Quand un œuf est capturé, si vous abattez le voleur, l'œuf tombe au sol et s'écroule, à moins que n'avez réussi à le faire rebondir dans un nid. Il y a trois niveaux de difficulté, le premier permet de parcourir facilement les tableaux en s'amusant, et dans le dernier (« insane »), les bestioles arrivent de partout et rendent le jeu vraiment difficile et vous obligent à faire preuve de beaucoup de vitesse et de précision.

Enfin un jeu rigolo ! Le graphisme et la présentation en général n'ont rien d'absolument sensationnel, mais les petits animaux chepardeurs sont vraiment marrants, et le sujet en lui-même, ainsi que la façon dont il est exploité, confèrent à ce jeu une véritable originalité. Ce parti-pris d'humour peut cependant ne pas enthousiasmer les fans de jeux à mi-chemin de la simulation. Pourtant, ce mélange de jeu d'adresse et de gag apporte une fraîcheur dont le micro a bien besoin.

SCORER CRACK'ED 876
ANIMATOR 876
SON 876
INTERET 876



ELF

MICROVALUE env. 1500 / joueur
Système : Amiga / ST



Cliquez pour un arandement...

Le problème est correct, sans plus. Le problème, c'est que changer l'elfe au joystick est assez difficile, et que les multiples événements rendent la quête relativement difficile, et font perdre à ce jeu une grande part de son intérêt.

De très beaux graphismes pour ce jeu de tables...

où les squelettes côtoient les elfes et les trolls. Le déplacement du joueur est assez spécial dans son genre, mais on s'y habitue. D'ailleurs, on s'habitue à tout, ce n'est qu'une question de temps. Cependant, le scénario n'est pas très original, et l'ensemble n'est pas convaincant. D'ailleurs, je ne suis pas convaincu.

Comme tout elfe, vous êtes un peu fatigué, et vous utilisez votre don pour accomplir une mission bien plus simple. À la surface de la Terre comme dans vos antennes vous rencontrez des ennemis très dangereux, qu'il vous faudra soit éviter, soit transporter avec une des flèches. Vos déplacements sont très rapides, mais garde à ne pas

tomber la tête la première dans une pelagose ou dans un fossé. Les squelettes sont tout particulièrement agaçants. Veillez aussi à ne pas rester les objets dispersés un peu partout (poches, soudures) ou vous serez rapidement éliminé, ce qui n'est pas très amusant. Pour le reste, laissez faire la magie, et tout se passera bien.

MICRO 50

LEISURE GENIUS env. 2500 / joueur
Système : ST / Amiga

Le jeu Genius continue dans la tradition de l'éditeur de jeux de société sur micro. Son scénario est agrémenté de nombreux options. Après avoir sélectionné le nombre de participants, le force (1 à 4) des joueurs, genre, par le genre, le temps alloué pour chaque tour, la partie commence. Si vous proposez un jeu qui n'appartient pas à sa bibliothèque, l'éditeur vous demandera : « Mais pourquoi ? », en répondant « oui » ou « non ». Si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez demander de l'aide, passer, remettre vos lettres, ou passer un tour, voir les plans des adversaires, et même les leur montrer. Tout cela est très simple, dans une série de jeu très clairs.

Le club de Scrabble auquel j'apparti depuis...

des années sera bien content quand je lui apporterai ce set. Le set est globalement bien réalisé, mais il y a un petit problème de vocabulaire. En effet, la version française du dictionnaire semble avoir été conçue directement à partir d'une traduction de celui existant en version anglaise. « Examiner » par exemple, est confondu par l'ordinateur, ce qui, avouons-le, est un peu gênant. Mais l'ensemble est satisfaisant.

SANS DEC, SI TU VIENS PAS SUR
LE SERVEUR 3615 SM1*ST,
TU MANQUES QUELQUE CHOSE.

SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS env. 240 1 joueur

Système : ST



Après Out Run, voici une nouvelle adaptation d'un jeu Sega. Encombrant d'options, vous sont offertes, depuis le scénario de votre manette ou souris, une option plein écran qui rend le jeu bien plus agréable, le choix du niveau et enfin la musique. Le but du jeu est simple : parcourir une grille avant la fin du temps qui vous est imparti. Si vous réussissez, vous pouvez alors partir pour la deuxième étape et cela jusqu'à la fin de la course. Plusieurs combinaisons peuvent vous accueillir pour les courses et ils représentent les niveaux de difficulté. Vous avez aussi une option sauvegarde des scores, bien utile et souvent manquante dans ce type de jeux.

Super Hang-On est une réussite.

Une course de voiture très réaliste qui laisse loin derrière elle toutes les autres du même genre. Il y a un grand nombre d'options et le jeu est très bien fini. L'impression de vitesse est à mon avis, meilleure que dans Out Run et sans être magique, je peux prédire qu'il sera très très bien placé dans le top 50 des jeux vidéo. C'est une très bonne adaptation du jeu d'arcade dans lequel certains d'entre nous ont sûrement du lever un bon nombre de piécés. Une toute petite chose toutefois : à un certain endroit de la course, les panneaux signalant un virage dans un sens, et le virage est inversé... Est-ce là une malchance de la part des autres concurrents ou un bug ?

Aucune véritable originalité ni dans le scénario ni dans le système de jeu : c'est un jeu de course hyper-classique. Ce qui est réellement original, en revanche, c'est qu'il est extrêmement bien réalisé !

Le pilotage est très réaliste (remarquez, je n'ai jamais conduit de moto...) et, dans l'ensemble, on est assez pris par le jeu. Le nombre important d'options est aussi un atout. Pour ceux qui aiment les courses, quel !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on se

laisse prendre très vite au jeu. C'est un peu normal, car l'ambiance « arcade » est bien là, et la musique y est certainement pour quelque chose. Le ST n'existe plus, seul compte l'engin qui réagit parfaitement dans les virages. Et quels virages ! Dans des décors variés, on a tendance à les oublier, ces secrets virages qui diffèrent à toute vitesse. Au niveau débutant, le joueur n'aura pas trop de mal à finir le premier niveau, mais je vous souhaite bonne chance pour le niveau expert !



BANK BUSTER

METHODIC SOLUTIONS env. 200f 1 joueur
Système : AMIGA



Savoir toutefois être génial, ce jeu est original.

Une XIème version de Breakout aurait été mal accueillie surtout après le succès d'Arkanoid II, mais ici, on est loin d'un simple casse-briques et il faut une bonne dose de savoir-faire pour ramener sa balle jusqu'à la selle du coffre, surtout que déposer des briques sur la droite ou la gauche de la raquette n'est pas évident ! Un seul regret pour ma part, j'aurais préféré manier le personnage à l'aide de la souris, car si le jeu est lent, il est un peu lent. Mais peut-être est-ce volontaire de la part des programmeurs car le jeu aurait été beaucoup plus simple.

Après une introduction du genre dessin animé sur le visage de la Panthère Noire, le jeu commence. C'est simple, vous êtes le voleur et vous

devez contrôler une banque. Pour ce faire, vous devez lancer une balle qui crase un tiroir et revient à la façon d'un casse-brique. Le seul ennui, c'est que vous devez aussi récupérer certains objets qui vous permettent d'ouvrir les portes des salles que vous avez à traverser pour atteindre le coffre. Une fois les trésors collectés grâce à votre balle et le tout sans avoir risqué le gardien, il ne vous reste plus qu'à ressortir par où vous êtes venu. Une variante du traditionnel casse-briques qui mérite que l'on s'y arrête.

GRAPHISME 51%

ANIMATION 45%

SON 77%

INTERET 64%



SKYFOX II

ELECTRONIC ARTS Prix : nc 1 joueur
Système : Amiga



Cette suite de Skyfox n'est pas trop ringarde ; les missions sont variées, mais le jeu ne l'est pas ; La tactique est toujours la même : chercher l'ennemi et le dégommer. Le premier Skyfox offrait plus de variété, ne serait-ce que dans les décors. Cela dit, Skyfox II est tout de même mieux qu'un banal jeu de tir.

On se souvient de Skyfox, et je pense que l'on se souviendra aussi de son successeur. Le graphisme est superbe, les bruitages sont réussis, et l'animation n'est pas en reste. Le vaisseau sort de la base, une nouvelle mission commence, et avec elle, de la fièvre et du plaisir quand le sale ennemi d'en face est attrapé par nos balles. Gare

HOTSHOT

PRISM LEISURE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : ST

ses mélancolies, s'en prend-
dre une en plus dans le
poids de pilotage reste
peu et somme toute
douloureux. Un août agréa-
ble, sans grande surprise
mais tout en confort.

Les diaboliques Xeno-
morphes qui avaient essayé
d'envahir nos colonies, ont
été battus par notre formidable
avion de guerre, le Skyfox. Ils
voulent maintenant prendre
leur revanche en s'attaquant à
une autre planète. Et alors,
qui s'est le petit voisin dési-
gné pour les anéantir ? Je vous
le donne en mille ! Vous !
Avant de partir à l'attaque, il
faut sélectionner un des 8
niveaux de difficulté - un con-
seil : ne soyez pas trop timide,
le top est toujours le plus agréa-
ble - « Virus » « Gédé » ou sim-
plement « Niveau » « Age of
the Gold », puis après le temps
de voir le paysage. Puis, cher-
chez une maison parmi les 10
proposées... cela va de-
mander tous les ennemis « à
l'extermination », le niveau
de difficulté sera de la base de
Raidenokaka ».

Le Skyfox est lancé dans une
vue spatiale en 3D, avec en
dessous les silhouettes du vais-
seau : le radar central (avec 3
grosses antennes), le niveau
d'énergie, la force du bouclier,
les dommages subis, la
vitesse, l'auto-pilot, l'identifi-
cation de l'ennemi et les
armes. Une fois l'activation ter-
minée, sa force et sa propul-
sion sont évaluées.

Hot Shot vous conduit à
pénétrer dans le monde
futuriste des jeux gigantes-
ques. Pour ce faire, vous serez
représenté par un astronaute,
un robot, ou un alien. Chaque
personnage est automatique-
ment muni d'une arme spé-
ciale, échantillonnée dans l'ori-
fice de votre fusil. Au premier
niveau, vous vous retrouvez
avec votre défensive dans un
environnement hostile dans divers
grands niveaux, pour les
plus grands niveaux. Alors, bon sou-
rage !



Voilà un logiciel
distrayant, fait
par son aspect
futuriste, qui par l'aspect
comique des petits perso-
nages. Le fait que l'on par-
ticipé à une aventure simu-
lée avec son adver-
saire et que l'on puisse per-
dre petites antennes pen-
sant de la mort, évite chez le
jeu l'ennemi de rivale.
On retrouve le côté divertis-
sant des Nippers et
cause-à-dire, avec en
plus une petite de jeu d'ac-
cade. La réalisation est
assez moyenne ; réa-
lisme, ce sont mélange
peut offrir de bons
moments de détente, sur-
tout si on aime se confron-
ter à un adversaire humain.



On aime que ce jeu
la ? C'est la per-
sone incarner qui n'a pas
été l'aspect quand le jeu
est apparu sur son petit
moniteur. Que de mal op-
t'avait dû sur ce jeu dans
les boutiques ! Mais ce
sont sûrement des gens
qui n'ont pas essayé de jeu
à part. En fait, il faut jouer
pour comprendre un logi-
ciel et c'est en jouant à Hot
Shot que j'ai découvert sa
chouette cause-à-dire
reste au goût du jour. On
joue avec de l'humour et de
la petite personnalité
l'on ne s'ennuie pas en
jeu de l'année, mais c'est
un bon programme qui
peut permettre de s'éclater
un peu, surtout si on aime
jouer à deux.

GRAPHISME 75%
ANIMATION 60%
SON 57%
INTERET 75%

GRAPHISME 80%
ANIMATION 45%
SON 51%
INTERET 85%

THE TROLLS

2 joueurs



Lode Runner a été conçu il y a six ans pour les

8 bits, et le principe a été repris et amélioré à toutes les sauces. Cependant, pour n'avoir gardé que les côtés intéressants et palpitants de ce hit, les auteurs ont réussi la une bonne adaptation sur Amiga. Si le scénario reste le même, le soft a un petit charme bien à lui, sans doute grâce au graphisme et aux possibilités supplémentaires.

Développement : J&B

Distribution : J&B

Prix : 149 F

Autres : 149 F

COMMENT
SE PORTE LE ST ?
COMMENT
SE PORTE L'AMIGA ?
TRÈS BIEN, MERCI.
SUR LE 3615 SM1*ST,
ON A TOUT PLEIN
D'INFOS À LIRE.

ASTEROIDS
DE LUXEATARI CORP, env. 150F 1 joueur
Système : ST

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial dans l'un des lancements de l'été. Soudain, de gros astéroïdes viennent à votre rencontre. Vous n'avez qu'une seule ressource pour éviter une collision fatale : utiliser votre canon et les faire exploser. Un astéroïde touché va scinder en plusieurs morceaux qui vont à leur tour polluer l'espace et représenter un nouveau danger. Vous devez donc ouvrir le feu sur ces météorites jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment petites pour être totalement désintégrées par votre canon. En fin de niveau vous devrez dire une phrase de mécontentement, alors, gare aux collisions !

Asteroids est le remake d'un jeu qui a eu un certain succès en son temps, mais qui, pour ma part, ne m'avait jamais terriblement passionné. Depuis, il y a eu aussi une importante évolution au niveau des jeux vidéo. Alors, ... il finit, si on voulait garder l'idée, une réalisation en tous points irréprochable. C'est loin d'être le cas ici : le graphisme n'a rien d'extraordinaire, l'animation est moyenne, lorsqu'on a terminé le premier niveau, on entame le suivant, qui ressemble beaucoup au précédent... Bref, un jeu lassant, tout à fait décevant, sur lequel on n'a pas envie de s'attarder.



Développement : J&B

Distribution : J&B

Prix : 149 F

Autres : 149 F

ALBEDO

MYRIAD snc, 2001 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Un jour, au XIX^eème siècle, alors qu'il cherchait le paradis, Deck aperçut une étrange sphère métallique suspendue dans les airs. En s'approchant d'elle, Deck se trouva transporté dans le monde du jeu vidéo. Là, il découvrit les secrets de ce monde et les secrets de son propre monde. Deck devait être riche et célèbre dans le monde du jeu vidéo. Mais, Deck avait aussi un autre secret : il était le seul à pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo. Deck devait être riche et célèbre dans le monde du jeu vidéo. Mais, Deck avait aussi un autre secret : il était le seul à pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo.



Nouvelle société sur le marché, Myriad snc, Deck avait aussi un autre secret : il était le seul à pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo. Deck devait être riche et célèbre dans le monde du jeu vidéo. Mais, Deck avait aussi un autre secret : il était le seul à pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo.

Le temps passant, Deck se trouva à se retirer du monde dans une retraite vers une île déserte, en attendant d'être libéré et qu'il puisse revenir à la normale. Albedo. Chaque année, Deck lance un message dans lequel il explique qu'il défend le Secret Ultime, qui permettrait de contrôler le monde du jeu vidéo. Il prétendait que l'humanité dans le monde du jeu vidéo était en danger. C'est ainsi que plusieurs fois, l'un ou l'autre groupe de volontaires marie à bord d'une navette qui les conduit vers Albedo. Aujourd'hui, la nouvelle société a été créée et Deck doit triompher des diverses épreuves pour pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo. Mais, Deck avait aussi un autre secret : il était le seul à pouvoir contrôler le monde du jeu vidéo.



Albedo est un jeu vidéo qui se joue sur Amiga et ST. L'originalité du jeu réside dans le fait que les joueurs se déplacent sur une carte qui se modifie en temps réel. On ne peut donc marcher que sur les zones des murs, et si l'on s'avance dans le vide, on ne pourra plus modifier la carte. Ajoutons à l'originalité une bonne narration et, surtout, la présence de très nombreux jeux différents (bien que sur le même système), dont certains pour deux joueurs. Un jeu dont on est peu prêt de se lasser.

GRAPHISME 82%
ANIMATION 78%
SON 80%
INTERET 83%



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerrat 75017 Paris M° Pte Champerrat Bus PC,92,93
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/19h

**N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN
NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE
SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR
VOTRE ACHAT DE NOEL.**

**AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs**

**AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs**

**520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs**

**520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs**

**1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIER
5990 Frs**

**1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs**

**POUR TOUT ACHAT D'AMIGA
2000 OU DE MEGA ST
ELECTRON VOUS OFFRE UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU
UN MONITEUR COULEUR**

**NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON**

**POUR TOUT ACHAT
D'ATARI ST ELECTRON
VOUS OFFRE LE CABLE
MINITEL ET LE LOGICIEL
DE TELECHARGEMENT**

**POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 37 16 90
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CRED, CETALEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -**

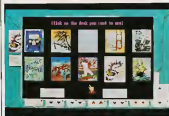
ROYAL

ou 2 joueurs



Il est bien difficile de comparer ce jeu à un autre car les jeux de réussite sont bien rares sur l'Amiga. Toutefois, celui-ci a de

nombreux atouts (NOLR : économiser pour un soir, tenir !) qui en font le meilleur : une grande variété de réussites, une exploitation claire de chaque jeu, le choix de la couleur de fond ainsi que du dessin des cartes et enfin une option réussites pour enfants. Un jeu parfait pour ceux qui aiment le calme et la réflexion, le tout sans avoir à battre les cartes et sans risquer de se abîmer ! Le seul hic : on ne peut pas tricher.



GRAPHISME 85%
ANIMATION 70%
SON
INTERET 82%

RAD RACER

NINTENDO env. 250F 1 joueur
Système : Nintendo



Choisissez votre boîte. F1 ou Twin Turbo 328 ? De la côte Ouest à la côte Est, cette course transaméricaine va vous donner des sueurs froides !

Chacun des 6 parcours est fractionné en étape, qu'il faut franchir dans un temps donné. Comme dans Out Run, la route monte, descend, tourne. Il faut apprendre à jouer du frein et de l'accélérateur, et maîtriser différentes techniques : turbo, slaloms, conduite rapide en virage, choc et vol plané. Rad Racer peut fonctionner en « relief » avec les lunettes 3D jointes à l'emballage.

Rad Racer sur Nintendo, est le pendant de Out Run sur Sega. Les lunettes 3D donnent de la profondeur au paysage, mais font l'écran et affaiblissent les couleurs. Le graphisme et les 3 musiques de l'autoradio sont très bons. Je me suis cependant beaucoup plus amusé avec R. C. Pro-Am.



GRAPHISME 92%

SON 82%

ANIMATION 83%

INTERET 80%

GFA-PUNCH, ATATRUCS,
CA TE DIT QUELQUE
CHOSE? NON? ALORS,
REJOINS-NOUS
SUR LE 3615 SM1*ST
ET CULTIVE-TOI UN PEU.

TETRA QUEST

MICRODEAL env 200f / joueur
Système : AMIGA / ST



Les premiers Jeux paléololithiques allaient commencer quand les dix légendaires tablettes de Phénix ont été volées par les habitants de Tetradonia, jaloux de ne pas avoir été invités. Ils ont donc chaque tablette en 64 morceaux et ils ont cachés dans les grotteaux de leur pays. Plusieurs, le dieu soleil propose alors un défi : gagner la recherche des tablettes de Phénix et devenir ainsi le champion de Tetra. Vous devez retrouver quatre tablettes que vous indi-

quent en trouvant le morceau de tablette et les remettre dans le bon ordre (une fois le morceau trouvé, vous changez de région). Plusieurs niveaux vous compliquent la tâche et vous tracassent sur place ou envoie les habitants votre route ou qui rend votre route inconfortable. A certains niveaux, un objet vous sera donné, code qui vous permet de reprendre plus tard votre quête des tablettes.



Tetra Quest a de nombreux points : en tout

premier lieu, il y a une fin, vous n'êtes peut-être pas gâté de la voir, mais elle existe. Ensuite, un code qui ne vous oblige pas à apprendre le jeu au début, chaque fois que vous le chargez. Plusieurs options qui vous permettent de jouer sans musique, sans bruitages. Le moment du runner demande de la précision, et si vous arrivez, souvent de dépasser les interventions qui vous envoient tourner. Mais avec un peu d'habitude... Tetra Quest est donc un bon jeu, non fini et assez original.



Si d'habitude je testais les produits Microdeal avec plaisir, je

vous avouer que ce dernier ne m'a pas vraiment enthousiasmé. Tetra Quest n'a pas grand chose d'original à l'air de voir, si ce n'est le très désagréable système de déplacement. Des dessins d'une qualité ordinaire, un thème usé et enfin une réalisation décevante. Tout de Tetra Quest un jeu qui se perd dans le monde des autres. Dommage.

GRAPHISME 60%
ANIMATION 75%
SON 75%
INTERPRÉTATION 75%

SORCERY

MASTERTRONIC env 150f
Système : ST

Je me rappelle que du temps du Amstrad regardais en vidéo sur le monde de la magie, un logiciel faisait trembler les sorts en tête de tous les His Son nom SORCERY.

Dans Sorcery +, vous êtes un petit sorcier qu'il faut faire



Quelle surprise, que de me voir faire les sorts

sorts de l'Amstrad sur ST, mais de là on est après on sort par le CPC. Côté réalisation, le jeu a pas de couleurs et est plus beau graphiquement, sans pour cela attendre des sommets. Le seul chose qui se répète sur un jeu de ce type, c'est un défi, beaucoup trop élevé, et qui ne permet pas de progresser assez facilement. Un classique d'aventure-magie à réserver aux fans du genre.



Quelle ne fut pas ma surprise lors

leur en chef m'a dit : « Jean, tu vas tester Sorcery + ». Au début j'ai cru à une blague, mais non, Sorcery + est enfin sorti sur ST ! Je n'ai noté aucune différence au niveau du scénario qui est toujours aussi sympathique. Les tablettes sont aussi les mêmes (souvenirs, souvenirs...). Mais que les monstres, les sorciers, les objets. Une chose a changé : les graphismes, qui sont plus beaux et avec plus de couleurs. Le jeu par lui-même reste toujours aussi dur pour moi, mais très agréable. Bref, j'adore !

ELECTRON OFFRE
UN MONITEUR COULEUR ATARI
SUR 3615 SM1*ST



sont pour noter, qui sont souvent 8 décrets (mais qui sont) procèdent d'un gros méchant mécoment. Mais ce n'est pas si simple, car les lieux sont protégés par toutes sortes de pièges. Ils punissent votre énergie (jusqu'à ce que vous passiez au piège). Dans cette que telle, vous trouverez des



GRAPHISME 81%
ANIMATION 83%
SON 81%
INTERET 73%

objets qui vous permettront de fuir les monstres, ouvrir des portes ou même de détruire vos ennemis, et de temps en temps, vous découvrirez un chasseur bouillonnant, qui est en fait une réserve d'énergie. Ce jeu vous paraîtra simple, mais l'oubliera de vous dire que le temps est chronométré!

Lorsque vos amis seront éliminés, leur énergie vous sera portée dans la demeure du Mécoment. Ah ! les les choses se compliquent ! Je ne puis pas vous en dire plus, car ce serait la surprise ! A vous de jouer !

STARBALL

RAINBOW ARTS nov. 2001 1 à 8 joueurs
Système : Amiga



Dans adventures face à face les décrets à l'acte d'être respecté leur mode de jeu. Chacun essaie de détruire l'autre, jusqu'à ce que la balle passe les travers et marque un but biologique. Enfin, mais, divers objets volants non identifiés servent de bonus, ainsi que des gros bumpers pour éviter la trajectoire de la balle. Starball est un mélange de casse-brain, ping-pong et football.

Apparemment, une excellente idée que ce Starball : malheureusement, il a dû être programmé par un débile mental. Le jeu s'oppose absolument aucun intérêt quand on joue contre l'ordinateur, car la requête se déplace n'importe comment (sauf à laisser sur place, ce qui est le même effet, donc qu'il s'agit si simple de tirer des niveaux de force sur la balle des déplacements de la requête. A 2 joueurs humains, ce n'est pas mieux. Le match pouvait être intéressant, mais il est beaucoup trop court, ce qui fait que la requête entre trop en ligne de compte, et dès qu'un seul quel est détruit, il se trouve automatiquement opposé à l'ordinateur. Un bon gâchis de Rainbow Arts.

C'est une très bonne idée que de reprendre sur scène ce jeu que

était déjà sur les premières consoles que l'on trouve sur la table. En plus, les graphiques sont beaux et le son sympa. Le système de jeu par éliminatoires est bien conçu. Malheureusement, jouer seul (c'est-à-dire contre l'ordinateur) est assez frustrant, car on a l'impression à un adversaire qui joue très bien. Pour un peu, il suffit de ne pas bouger, et il perd tout seul, comme un grand.

GRAPHISME 81%
ANIMATION 76%
SON 89%
INTERET 16%

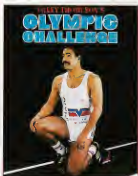
AMIGA

POUR ALIMENT



Vous aviez à fait un atterrissage forcé sur un plateau montagneux quelque part au cœur du Tibet. Votre compagnon et vous-même êtes toujours vivants. Une forme impressionnante se dirige vers vous, un dinosaure! Ou êtes-vous? Et à quelle époque? Des graphiques monochromes stupéfiants en trois dimensions et un jeu à l'arrêt à direction, produisant l'atmosphère du cinéma des années 50 pendant que vous sprintez dans le vent à l'arrière-plan. Vous, également que vos compagnons ne sont pas ce que vous croyez!

© 1988 Ocean Software



Des graphiques numériques, l'impression de photos couleurs de Daley Thompson en personne utilisent au maximum les capacités de l'Amiga et de l'Atari, vous donnant ainsi une simulation sportive de haut niveau.

Comprend un jeu optionnel qui vous permet de calculer dans le gymnase ce qui dans votre performance affectera directement votre performance réelle en compétition — un nouveau succès d'OCEAN!

© 1988 Ocean Software



Le secret du détail de "Dinamic" ainsi que la présentation graphique de haute qualité, offrent une dimension supplémentaire, et les "Mancos" vous offrent une fusillade explosive vous fait passer par plusieurs stades. Pour commencer, le commandement d'une jeep blindée, puis d'un hélicoptère et, pour finir, à pied dans la jungle en vue d'atteindre le Quartier Général de l'ennemi afin d'y rechercher des documents secrets.

ocean

ocean

16 BITS DI

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEA



ATARI ST

ER VOS LOISIRS



Des graphiques exceptionnellement précis, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à rendre l'attrayante et l'émotionnelle. Platon est devenu célèbre pour ses effets sonores, ses effets visuels, ses effets de jeu. Platon est devenu célèbre pour ses effets sonores, ses effets visuels, ses effets de jeu. Platon est devenu célèbre pour ses effets sonores, ses effets visuels, ses effets de jeu.



Une phrase résume le succès et l'attrait d'Arkanoid: "Le réflexe juste une partie". Arkanoid crée une dépendance. Utilisant toutes les possibilités des 16 micro-bits, cette adaptation est une copie pratiquement identique, avec toute la même continuité dans le succès original de la série. Arkanoid - LE Blockbuster.



ocean



LE POINTE

EAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

DESCRIPTION COMPLÈTE DES CARACTÉRISTIQUES DES MICROCOMPUTERS ATARI ST ET DES ACCESSOIRES ATARI ST.

GREAT GOLF

SEGA env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Sega



Il jette quelques brins d'herbe en l'air, pour voir d'où vient le vent. Il sélectionne minutieusement son club parmi les 14 qu'il a emportés. Il glisse ses pieds pour être dans la meilleure posture. Paf ! Il envoie sa balle, plus ou moins fort, plus ou moins droit. Il salue la fête. C'est le goliath de chez Sega.

Aujourd'hui, sa copine l'a accompagné sur le terrain et ont le choc entre le concours par coups - chaque trou est disputé, le gagnant étant celui qui a réalisé le moins de coups - à la fin des 18 parcours.

Le partie par trou - là, le vainqueur est déterminé par le nombre de trous remportés. Le jeu s'arrête, dès qu'un joueur atteint le but.

Ce golf de Sega est vraiment splendide, et les commandes, bien que nombreuses, sont faciles d'accès. Il est dommage que l'effet de la balle ne soit pas assez marqué : il y a des endroits où il faut combler le vent au maximum pour voir une réelle différence dans la trajectoire de projectile.

GRAPHISME 90%

ANIMATION 75%

SON 75%

INTERET 75%

EXOLON

HEWSON env. 250F 1 JOUEUR
Système : ST / Amiga

Vous pénétrez dans l'univers d'Exolon, un monde à la fois antique et technologique, peuplé de créatures hostiles et de robots pour la moins régressifs. Fort heureusement, vous êtes armé, et bien armé : vous possédez une centaine de cartouches, 10 grenades et, ce qui peut être parfois bien utile, 10 vies. Par la suite, si vous survivez, vous gagnerez d'autres armes et de nouvelles énergies. Vous vous déplacez au joystick et vous pouvez vous blesser ou sauter en l'air pour esquiver les tirs de vos ennemis ou d'ennemis ceux qui sont en hauteur. Par ailleurs, les obstacles ou vous avalez sont truffés de portes de téléportation et de sacs de transformation (c'est là que l'on peut obtenir de nouvelles armes). Le principal est de rester vivant, et d'aller le plus loin possible.

Exolon est un jeu sympathique, très classique.

que mes notes pas très originales, puisqu'il regroupe le style de Side Arms (jeu de tir, scrolling horizontal) et les décors de jeux comme Obliterator (couloirs métalliques, portes de téléportation, etc.). Il reste néanmoins assez accrocheur et d'une difficulté tentante pour les amateurs du genre.



KID ICARUS

NINTENDO em. 250F 1 joueur
Système : Nintendo



Vous connaissez le style de jeu au petit oiseau du genre Green Beret, qui, armé d'un fusil et de grenades, progresse dans le décor en brisant sur tout ce qui bouge ? Eh bien, Excite est la version spatiale du genre. A cause de l'aspectateur, l'action est plus lente, mais on a l'impression d'être au fur et à mesure qu'on avance, on se trouve confronté à des obstacles nouveaux, ce qui donne tout l'intérêt de ce logiciel. Le graphique est fantastique, mais les couleurs monotones. Ça ne sera pas un « Hit » comparé aux autres productions de Hudson, mais il est sûr qu'il sera très apprécié dans la bonne moyenne.



La mythologie grecque, vue par Nintendo, est assez cocasse ! Mais à part ce détail, Kid Icarus est un super jeu d'aventure-arcade, tellement amusant, que le réalisateur a eu la merveilleuse idée d'y incorporer des mots de passe, qui permettent de reprendre le jeu au niveau où on l'a laissé. Au début, vous pourriez être l'impressionné (comme moi) que les mots de passe n'ont aucun effet, mais il faut bien franchir la première région du monde sublimement composée de 2 bonnes heures d'entraînement) avant de recommencer ailleurs qu'à la case départ. On conseil néanmoins le maximum de course dans le premier niveau, si vous voulez vous offrir les marchandises indispensables qui vous proposent l'assaut de la deuxième région.

Dans la troisième région du - Domaine des Anges -, Médusa, la princesse de la nuit a été brisée en trois et emprisonnée le dessus de la lune. Pegasus Pegasus (Kid Icarus) est le seul bon guerrier désigné pour rétablir l'ordre. Le Domaine des Anges se compose de 4 niveaux divisés en 4 régions, séparés chacun par une montagne dont le sommet sera le plus grand des braves !

Je ne peux vous énumérer ici tous les éléments du jeu, sachant seulement qu'il y a une quarantaine de personnages différents (dont une majorité de héros, héros et magiciens) des magiciens, des vilains (d'ailleurs, de l'air, d'eau, d'air), une vingtaine d'objets pouvant aider Pegasus, cartes de crédit, eau de toilette, flèches, marteaux. Enfin, l'absence de tableaux, que vous avez adoré, a été remplacée par des cartes de crédit, que vous avez adoré, a été remplacée par des cartes de crédit, que vous avez adoré, a été remplacée par des cartes de crédit.

ORDINATEUR 1980

ANIMATION 1980

SON 1980

INTERET 1980

ST MAGAZINE 24 EST EN
KIOSQUE!!!
AVEC PRES DE 186 PAGES,
C'EST UN MONUMENT!
AU SOMMAIRE:
RAYTRACING SUR ST!
LE SCANNER SPAT
SPECIAL SALONS
LE GUIDE VIDEOTEX
INITIATION AUX FRACTALES
ARCHIMEDES: Le départ?

ORDINATEUR 1980

ANIMATION 1980

SON 1980

INTERET 1980

SUMMER OLYMPIAD

TYNESOFT éd. 2001 / à 6 joueurs

Système : ST

Au cours de la cérémonie d'ouverture des trépidantes Jeux d'été, les participants promettent de ne pas utiliser de drogue ou de stéroïdes anabolisants et s'engagent à respecter les lois du stade. Les Jeux peuvent commencer, cinq épreuves sont prévues : le tir, le triple saut, l'endurance, le plongeon et la course de haies. Sous un soleil de plomb, et sous les regards réprobateurs de la foule en train de s'échapper du stade, les participants, les concurrents s'entraînent sporadiquement, nul doute que les épreuves de la semaine à venir soient des défis de 14 mètres de haut. Le tir, discipline étonnante, technique, impose une concentration et des réflexes exemplaires, les mobiles sont lancés à la fois et le tir est de haute précision. Le triple saut est la course de haies, votre joystick le contrôlera rapidement. L'endurance demande ici aussi quelques connaissances techniques : les passes sont assez diversifiées. Enfin, le plongeon est l'épreuve la plus agréable, qui de plus implique que de sauter de plus de 25 mètres de haut, par une chaleur accablante, en sachant qu'une échelle à côté attend son vainqueur ? Les participants regarderont tout cela d'un air de chien mort, car le plongeon, c'est de la mort.



Tout simplement stupéfait ? Un graphisme à la hauteur de nos ambitions, chers, et des épreuves qui vous marqueront. Le *Summer* est très amusant et le visuel répond bien à la réalité : du joystick, c'est évident, car l'interface est importante. Le plongeon passe de commentaires, l'écriture est assez bien faite, mais à mon avis, il y a trop peu de mouvements. La course de haies est de haute beauté, mais très épuisante pour les participants et les spectateurs. J'ai perdu le triple saut pour le tir car j'ai un peu honte d'espérer que je n'ai pas encore réussi à sauter une fois correctement, et j'ai tout fait pour le triple saut. J'ai perdu le triple saut pour le tir car j'ai un peu honte d'espérer que je n'ai pas encore réussi à sauter une fois correctement, et j'ai tout fait pour le triple saut.



C'est un très beau jeu, du style *Summer*. Mais ici il y a que cinq épreuves, qui sont cependant attrayantes. Seule la compétition de triple saut est moins agréable que les autres. Le personnage est plus schématisé. Cependant, j'ai particulièrement apprécié le tir à 100 mètres haies, où nous assistons à la course derrière les concurrents, ce donne une impression de participant plus que de spectateur. Ce n'est peut-être pas le meilleur des logiciels du genre, mais il est agréable à jouer de par la qualité de son animation et de son graphisme.

C'est malin, j'ai pu parvenir à ne pas être au courant des Jeux Olympiques de Seoul, j'ai pu réussir à éviter les rétrovirus, et les commentaires des journalistes, et il faut que ce soit tombé sur mon bureau. J'ai été quelques peu déçu par certaines épreuves, tout particulièrement le triple saut, le plongeon n'était pas à la hauteur de celui des autres épreuves. Le tir, en revanche, est très attrayant : il suffit d'imaginer que le cible mobile est son pire ennemi pour faire de très bons scores. L'animation est généralement bien réalisée, mais les bruitages, on le comprend, sont quasi inexistants.



GRAPHISME 80%
ANIMATION 71%
SON 65%
INTERET 80%

VIENS
DIALOGUER
AVEC
GENERATION 4
SUR
3615 SM1*ST.

OFF SHORE

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PC, PC, ST, AT ET 386/486/586



VERSION ARCADE



VERSION C.C.A. TOMBE LA PIERRE !

LE MONDE ENFIN PACIFIQUE S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DÉCHAÎNE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES

LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAÎNER DANS LA MORT.

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ÊTES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



TITUS

18 rue de la République - 93200 GAGNY - TEL. (0) 3 20 1 103

ARTY PUTT

DIGITEK, env. 200F 1 à 4 joueurs
Système : Amiga

Est-ce une simulation sportive qui sort de l'ordinaire, et vous change des trop sérieux golfs. Ce mini-golf nous arrive des U.S.A., avec 2 parcours de 18 trous : un classique, et un plus facile/sérieux. Après avoir sélectionné le nombre de joueurs (de 1 à 4) et la force (normale ou expert),

le jeu commence. On place sa balle sur le rectangle de départ, et, en s'aidant de celui-ci, une ligne se dessine. Cette ligne représente la force et la direction du tir, à vous de bien la diriger. Le nombre de coups possibles par trou est limité à 9, au delà, on passe directement au suivant.



C'est le premier mini-golf sur Amiga, mais il est décevant : les graphismes sont trop géométriques et les plots manquent de variété ; les décors sont simplistes, les difficultés ne concernent principalement que la piste du terrain. Pourtant un mini-golf devrait justement laisser libre cours à l'imagination et à la fantasia ; c'était justement son avantage par rapport aux golfs classiques. Ici, le programmeur est correct, mais le graphiste n'était pas à la hauteur. Nous attendons néanmoins mieux. Aile au développeur en manque d'idées : au travail !



Amiga, je me suis d'une partie fantaisique, j'ai

eu un bon en un seul coup, et c'était très dur, et je suis très content. Le graphisme est simple, mais clair et très bon. Les rebonds de la balle sont bien programmés, les effets respectés et toutes sortes de décors sont proposés, avec des coins d'eau, des tournois, des trous les entrant eux par des tunnels... Un excellent soit que je ne saurais trop vous conseiller (MOLB : Ya vous Mrc, tout s'est bien passé).

MAFDET

SOFTWARE HORIZON env.
Système : Amiga / ST

Le jeu se déroule dans l'Egypte antique et vous incarnez une jeune déesse-guerrière qui est à la recherche du Livre des Morts. Lors de votre quête vous aurez à affronter des personnages divers et multiples (général, dragons, scorpions, squelettes, etc.) plus méchants les uns que les autres. Pour vous défendre et triompher de vos ennemis, vous disposez d'une épée, de votre baguette magique, de neuf vies, et sur tout, pour vous faciliter la tâche, vous avez aussi la possibilité de vous transformer en papillon. Mais attention, à chaque fois que votre personnage se mue en cet animal, vous perdrez une vie et il en est de même lors de l'opération inverse. Cette façon de jouer très utile lors des déplacements pour échapper à l'épée de vos adversaires et les vaincre définitivement. Tout au long du jeu, vous aurez à utiliser le clavier comme par exemple pour entrer dans les temples, les grottes ou bien pour sortir. Malheureusement, il ne reste plus qu'à vous acheter bonne chance.



Le jeu où se passe l'aventure est nouveau

pour tous les aventuriers que vous êtes, puisque vous se déroule en Egypte, et le héros est une héroïne (un peu de changement ne fait pas de mal) : ce sont les deux points qui m'ont plu dans ce logiciel. Si les graphismes sont beaux sans être exceptionnels, et l'animation n'est pas parfaite mais reste agréable (sur tout sous la forme de papillon), les combats sont par contre assez (beaux) et variés. Bref, ce jeu d'aventure vaut tout à fait qu'on en ait assez des jeux d'arcades dans l'espace. Mafdet leur apporte un peu de dépaysement tout en restant un jeu ordinaire.

**VENEZ GAGNER
UN MONITEUR COULEUR SUR
LE SERVEUR 3615 SMI*ST.
IL EST OFFERT PAR
ELECTRON
ET IL CONVIENT
PARFAITEMENT
A VOTRE ATARI ST.**

GRAPHISME 6/10

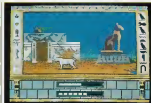
ANIMATION 7/10

SON

INTERET 6/10

« Gen 4 »

Journal



Avec Maltet et le titre des morts, on pourrait se dire naïve enfin on sait grâce auquel on va apprendre quelque chose sur l'histoire égyptienne. Et bien non, car depuis Champollion (Jean-François, le plus jeune des deux) qui s'est spécialisé, comme vous le savez, dans le déchiffrement des hiéroglyphes, on sait que Maltet veut dire... logiciel les de garnir avec des graphiques peints et loids, des sons et bruits, renditions, une animation lente et accessible (à part le pastiche) et d'un intérêt très faible. Merci Champollion !

3615
SMI*ST, LE
SERVEUR
DE TOUS
LES ST.

3615
SMI*ST, LE
SERVEUR
DE TOUS
LES ST.

HELP Informatique

Magasin : 7 rue de Strasbourg - 38000 GRENOBLE

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h

Tél : 76.51.66.66 Lignes groupées

VPC / SAV / Formation : 21 des GLAIRONS

38400 Saint Martin d'Hères

GRENOBLE

COMMANDEZ

VPC

EXPEDITION

SOUS

24 H

TEL: 76.51.66.66

GOURRIER :
HELP Informatique
BP 261
38436 Grenoble CEDEX

ACHETEZ
VOTRE DANS

3 MOIS

A
T
A
R
I

ATARI / COMMODORE
PLUS DE 3000 LOGICIELS
EN REFERENCE

A DES PRIX...

PLUS LES TOUTES
DERNIERES NOUVEAUTES

DES CENTAINES DE
PERIPHERIQUES,
D'ACCESSOIRES, DE
PETITS ET GROS MATERIELS,
ETC. EN REFERENCE POUR
VOTRE ST, VOTRE AMIGA
OU AUTRES... TOUJOURS
A DES PRIX ...

9 Frs

1.950
07.09.00

A
M
I
G
A

MEGANEWS

ENFIN DE LA VRAIE PRESSE SUR DISK SUR
ATARI ST!
12 numéros par an + 2 numéros hors-série. Des
news, des trucs, des astuces, des bidouilles.

ABONNEMENT: 300 FRs PAR AN

LIBRAIRIE:

DES CENTAINES DE TITRES
TOUTES MARQUES.
CONSULTEZ NOUS

CREDIT
SOFTIMO
IMMEDIAT

Test

NTNTENDO est. 250F 1 ou 2 joueurs
Système : Nintendo



Passer à la recherche du Metroid, gardé par Mother Brain, a l'intérieur de Zebes. La planète aux mille passages secrets. Zebes est partagée en 8 zones. Brinstar, Mother, Ridley, Kraid et Tourian, maintenant sur une gigantesque de

Prophètes et sagesse
allusifs par des commandements
Des éléments de pouvoir sont
révoqués à attendre Mother
Brain : masses, formes, bot-
tes de géants, sphères Manu
Man, réservoir d'énergie, et
Vieille la destruction

3615 SM1*ST. INFOS.
ATATRUCS. AVENFOU.
TELECHARGEMENT.
SYNTHESES. DIALOGUE
ENTRE ST ET AMIGA.
BRUNO BELAMY



Environ Biol Fish (2015) 98:1031–1040

qui aggrave les symptômes, comme, cochenilles (une petite dose pendant un hivernacle, qui nous donne le plus digne des pourpoints les plus suggestifs. Le jeu est immense, nous avec le système de mots de passe, et arrive à proposer triquiquement, dans un brin, de vous recommander de faire un système des couleurs, si vous voulez repérer les couleurs.

Alors, si vous n'avez pas peur de devenir un végétal, plante devant votre porte, achetez ce jeu ! Je n'ai pas d'actions chez Nintendo, mais je reconnais que il, ils ont encore frappé très fort !



Can you imagine an
all-day class?

Metrolal, c'est la richesse du jeu : d'un tableau à l'autre, on est confronté à des situations différentes, il n'est pas d'un seul à jouer, c'est à la fois l'ensemble d'événements, de péripéties et de crises à découvrir, que l'on sent se poursuivre à chaque nouvelle partie. Une fois la première étape franchie (après plusieurs heures de lecture), on passe à une autre phase de l'histoire : l'animation du personnage au scénario ; il est parfaitement les principes du jeu, on peut même le diriger pendant qu'il agit.

Supply: P-50V[®] / 60Watt
Dimensions: 5T

Nous nous sommes efforcés de vous en faire un grand plaisir de formule un **Avec Indy 500** votre rêve se réalise instantanément. Découvrez la passion d'un pilote célèbre (Pérez, Senna, etc.), ou participez directement sous votre nom. Après avoir choisi un véhicule parmi les trois qui vous sont proposés, il sera temps d'effectuer un tour d'essai qui déterminera, à l'issue votre performance, votre position sur la grille de départ. En option, vous pouvez également partir avec les autres concurrents jusqu'à la ligne de départ, ou vous concentrer sur le fait que les pilotes nous ont fait le meilleur des circuits. Il ne restait plus alors qu'à nous accompagner à la piste pour nous retrouver dans les virages et lors des dépassements.



Paperback \$19.95
HARDCOVER \$29.95

de connaissance et d'est
saut / 80 / l'émotion avec
cel redige terre, et le
membre de passer la
craquer avec des plus sim-
ple, et la prophète avec
est terrible et a plein d'au-
tres choses / 1 / nous
avons pu avoir un sup-
plément, bien connu des
chasseurs de 8 bis-
plus nous n'en sommes
pas assez la, et j'ai senti
un malin une course de
craquer et ne peut plus
arrêter et les démolir. 2
est à noter que j'ai pu la-
bourer complètement du ciment
complètement en accélérer
et dans les touches des
chaises je n'ai eu qu'à
passer la machine en
avant. La vitesse de l'ar-
rière de la route. 60
km 2 2 2

CENTERFOLD SQUARES

Mo FARLAND prix : n. c. 1 joueur
Système : Ataris

Centerfold Squares est une variante du célèbre Reversi, mais au côté intellectuel de la chose, on a rajouté une petite pointe d'érotisme. Vous devez choisir une adversaire, parmi les 12 girls les plus célèbres du monde (certains sont plus habiles au Reversi que d'autres). L'une de votre paire apparaît alors à l'écran, cachée par des rectangles de différentes valeurs. Chaque partie de Reversi gagnée lors d'une partie en deux parties. Le joueur s'engage. Il faut retourner autant de jetons de votre couleur que le chiffre indique sur le rectangle sélectionné. Il y a toujours des ajustements au jeu : les cases rouges suivent des points, les vertes en gagnent, les jaunes permettent de rejouer. Quand un des joueurs est content, il peut tenter sa chance à la roulette. Le premier qui arrive au nombre de points requis stoppe le jeu et, à ce moment-là, celui qui a le plus gros score remporte la victoire.



L'une est anglaise, et elle nous change de l'ennui du Strip Poker. Les parties de Reversi sont intéressantes, car en plus de retourner des pièces à sa couleur, il faut attendre des bonus qui changent de place en cours de jeu. La roulette peut également faire basculer la chance, surtout quand on n'a plus rien à perdre. Un seul petit reproche : les parties sont trop longues, car les parties d'engagement décomptées se rapprochent en cas d'échec. Les photos digitales sont nombreuses, et bel les. Alors « Bravo » au réalisateur du jeu.



Ce n'est pas vraiment la course de l'an dernier à l'horizon (comme dans les autres), on se sert constamment du joystick de vitesse, et il faut beaucoup de courage pour piloter son bolide, tant les virages sont destructeurs et les adversaires drôles. Si l'intensité est présente, il n'y a pas mal.

Neurologiquement le principal pour faire de ce bolide un jeu de qualité : la sélection. C'est-à-dire un graphique soigné, la formule est très belle, une animation plus progressive (les déplacements sont saccadés), et des bruitages réalistes (le bruit du moteur est plus proche de celui d'un moteur à café que de celui d'un cylindre en V).

GRAPHISME 45%

ANIMATION 45%

SON 30%

INTERET 54%



GRAPHISME 77%

ANIMATION 50%

SON 4

INTERET 61%

ELECTRON OFFRE UN MONITEUR COULEUR ATARI C'EST L'IDEAL POUR VOUS FAIRE SUR SEUL ALORS NE

RATEZ PAS CETTE OCCASION UNIQUE ET VENIEZ PARTICIPER AU CONCOURS SUR 1603 5ND 5ST.

VETERAN

SOFTWARE HORIZON nov. 1991 1 joueur
Système : ST



Pour les licenciés de l'opération Wolf

Vous connaissez l'opération Wolf ? Oui ! Ça tombe bien, parce que Veteran est une réplique d'opération Wolf. Après avoir plané l'année qui vous conviendrait le mieux, vous devez dans différents lieux aborder le maximum d'ennemis. Ceux-ci traversent l'écran à pied, en char ou en hélicoptère, et il est conseillé de les tuer avant qu'ils ne vous fassent des dégâts ou qu'ils lancent une grenade qui ferait baisser dangereusement votre visibilité. Vous tirez sur les ennemis en plaçant la souris sur eux et en pressant la touche, mais vous pouvez aussi lancer un obus avec le bouton droit. De temps en temps, vous devrez vous reposer en munitions et obus, et alors, peut-être attendre sous l'abri pour recevoir l'ordre de la suite !



Entre un mauvais jeu. Certes, le jeu n'est que de 150 Francs, mais c'est très injustifié. On pourrait en effet s'attendre à un Operation Wolf à regarder les scores, mais les scores sont bêtes, il n'y a pas de scrolling d'écran, les soldats tombent dix secondes après qu'on ait tiré sur eux, la synchronisation n'est pas bonne... Bref, ce jeu est nul. Au revoir.



FUSION

SCA nov. 1991 1 joueur
Système : Amiga



Fusion, le tout dernier Electronic Arts, est un jeu d'arcade au scrolling multi-directionnel et différentiel d'axe

Fusion est le dernier jeu de chez EA. Après le chargement du jeu, vous êtes immédiatement un héros assez bien réalisé sur lequel vous devez, comme d'habitude, cliquer. Le programme est enfin chargé. Peu de chose, uniquement service au joueur. Une fois le jeu commencé, vous êtes agrippés de toutes parts par les ennemis. Votre but est de vous empêcher de tous les massacrer, de borborygmes que vous traversent tout au long des très beaux et d'être les jokers à l'endroit, certains, représentés par le dessin de cette bombe ou d'un char, vous pourriez aussi trouver des armes et des boucliers bien utiles pour réussir votre mission.

scrolling multi-directionnel et différentiel d'axe, bonne qualité (bien qu'assez lente sur l'Amiga), mais qui se révèle être un jeu de surprise. En effet, si ce n'est le fait que l'on puisse être soit à terre, soit dans les air, le jeu se révèle vraiment à être un peu sur tout pour passer un niveau sans être. Dommage, la réalisation est bonne, mais l'intérêt manque un peu. Pour les fans de ce type de programme.



Messieurs ! Il ne faut pas être Electronic Arts. Je crois bien que je n'aie pas de m'arrêter et vite. Il est quand même important de noter que ce jeu est signé Bad Frog et EA n'en n'est que le distributeur car on est quand même loin des hits de cette grande maison. Si le jeu bénéficie d'un bon graphique, le scrolling lui, est un peu raccourci et je n'ai pas pris un très grand plaisir à jouer à Fusion. A noter l'amusante façon de compter les points de du moins d'être les chiffres.

GRAPHISME 50%

ANIMATION 70%

SON 50%

INTERET 30%

GRAPHISME 50%

ANIMATION 70%

SON 50%

INTERET 30%

GALACTIC CONQUEROR

TITUS env. 2001 1 joueur

Système : ST / Amiga

Thunder Cloud II, tel est le nom de votre vaisseau, hypersupersofini perfectionné comme il se doit. Votre but, comme d'habitude, est de détruire les forces de mal qui ont brisé la paix. Vous serez de plus à éviter, ou à détruire des mines spatiales et des missiles. Deux phases donc dans ce jeu : repérer les ennemis sur une carte spatiale et vous rendre sur le lieu de combat afin d'affronter les méchants. Plusieurs options vous permettent de sauvegarder votre carte, et évidemment de la récupérer, et une option supplémentaire permet d'obtenir une vue isométrique, en fait une présentation grossie de votre vaisseau.



Ce jeu marque un changement dans le style des jeux Titus.

Certes, on est toujours en présence d'un pur jeu de tir, mais elle a une once de stratégie. En effet, après chaque phase de jeu, vous devez contrôler l'avance des ennemis et déposer des hommes sur la planète de votre choix. Vos troupes évolueront ensuite elles-mêmes, vous permettant d'interagir puis d'installer d'autres troupes en d'autres lieux. Après un moment, vous pourrez même attaquer le vaisseau-mère des Aliens. Personnellement, je trouve Galactic Conqueror assez prenant, même si les phases de tir deviennent un peu longues après un moment. J'adore l'option « Loupe », et le Afterburner, option certes inutilement bien réalisée. À réserver aux dingues du joystick.



Mais là, je dis stop ! Titus nous avait habillé à une façon parti-

culière de simuler l'impression de vitesse en faisant défilé des bandes de couleur en guise de route. Ils ont recommencé le même truc pour simuler l'eau, mais là, c'en est trop. Il aurait peut-être fallu changer d'artifice. Le jeu reprend un scénario usé à force d'en abuser et ils auraient pu faire mieux. Un peu d'originalité que diable ! Faites nous des jeux où l'on ne force pas, voulez un peu (ils ne vont plus m'aimer chez Titus) ! Cependant, le jeu est quand même bien réalisé, et si vous n'avez pas de jeu de ce genre, il vous plaira sûrement.

GRAPHISME 75%

ANIMATION 80%

SON 100%

INTERACT 120%

Noté : 77 sur 100

STARRAY

LOGOTRON env. 250f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Vous pilotez, à la souris ou au joystick, un vaisseau qui évolue dans un décor en scrolling horizontal sur plusieurs plans. En luttant d'empêcher des vaisseaux ennemis de dérober vos installations, vous avancez le long du parcours. Certains de ces vaisseaux, lorsque vous les touchez, se transforment en sphères qui vous apportent des effets spéciaux. Il vous est en outre possible d'annuler tout

ce qui est à votre portée sur l'écran avec des « vapoteuses », mais cette arme n'est disponible qu'un quart de temps. A chaque changement de niveau, vous explorez un univers complètement différent, avec de nouveaux types d'ennemis. Un paysage spatial, une forêt luxuriante, une banquise polaire, et même l'intérieur d'un micro-ordinateur constituent les quatre premiers niveaux.



Si le scénario n'a en lui-même rien de bien original

(tirez sur tout ce qui bouge, Dieu reconnaîtra les siens !), en revanche le scrolling parallèle de Steve Bak apporte un relief fantastique à l'image. Les sprites sont bien animés et le jeu dans l'ensemble est assez prenant, quoique un peu répétitif, ce qui est hélas le lot commun de tous les jeux de tir...

GRAPHISME 80%

ANIMATION 85%

SON 55%

INTERET 80%



Je suis décidément bien chanceux aujourd'hui. Je n'ai que des bons jeux à tester, alors ne croyez pas que si je suis toujours heureux c'est parce que je suis incapable de juger un programme, mais là, tout est bon. Pourtant, Starray n'est qu'un remake de Defender, mais si bien fait, avec ses six plans de scrolling différentiel (huit sur ST : merci Monsieur Steve Bak !), ses sprites superbes, ses sons digitalisés et ses décors variés souvent. Starray est la preuve que l'on peut faire de très beaux produits avec de vieilles idées.



On peut dire que ces derniers temps, les amateurs de 'Scramble' et autres 'Nemesis' (dont je fais partie) sont particulièrement gâtés ! La concurrence est rude avec Zynaps, Katalk et Menace. Starray se distingue car le vaisseau peut se diriger indifféremment vers la droite ou vers la gauche. Le scrolling est tout simplement parfait, de même que le mouvement, d'une précision et d'une rapidité exemplaires. Le graphisme, très travaillé aux deux premiers niveaux, avec un relief du meilleur effet, devient assez décevant aux niveaux 3 et 4. Ce manque d'inspiration, et ça fait bécoté. C'est un peu dommage.

NIGHT RAIDER

GRANT N° 2001-1-00000
Scale: 5T



Das folgende ist ein
reiner Zufall in der Natur
von der Natur der Natur

matériau, au jeu d'action et de scénario. Mathieu se défend, à tort ou à raison, d'être un réalisateur trop simpliste. De ce fait l'intimité est trop facile, trop directe. Au plan de la réalisation ça pêche également, excepté le graphique, correct mais sans plus et l'animation, dans l'ensemble ça reste très mediocre. A noter tout de même la présentation générale assez soignée, mais qui ne suffit pas à sauver l'ensemble. En conclusion, il s'agit d'un bon sans savoir que je suis constamment d'accord.



Eine der größten Aufgaben
 der Politik ist es, die
 Wirtschaft zu fördern.

simulation de soi qui s'applique cette fois Nighty Night, et qui est à peu près historique, celle brève et inutile deuxième guerre mondiale (enfin presque) à nous les faire les attaquer et à épauler le Blémeuse, pour double despatch allemand. Agité une période d'instabilité (enfin de moi) ce qui ne vous concerne, Malheureusement cette attaque représente le seul scénario désastreux de ce soir et on a donc une grande malice de la part de la simulation. Le moment de l'appareil est assez simple et pratique, mais des symptômes très répétés et une attention qui n'est pas générale. Les sons, qui sont assez récents et l'idée d'une attaque de nuit sur un être humain explicite. En outre, très peu d'effets, qui font que l'on se laisse aller rapidement de cette simulation.



1. The first step is to identify the problem.

m'importe les passions.
 Nul n'aime pas trop,
 Point trop est point, et trop
 L'envie. N'importe. Balade
 repousse et la fête les indolents
 d'un simulacre de vie
 et s'y croit et la cause d'un
 jeu d'actions qui ne s'arrête
 que d'une manière gracieuse.
 Les graphismes ne
 sont peut-être pas ce qu'il
 y a de mieux, mais on a l'im-
 pression peu de temps après
 s'y attendre, en raison de
 tout ce qui peut être pour
 rester maître de son art, et
 que cela devient vraiment
 extraordinaire. Un excellent
 art.



42.49.21.97,
ALLO,
LA BOUTIQUE!

LE BIDOUILLEUR MALADE

Bonjour. Je me présente, je suis le Bidouilleur Malade.

On m'appelle ainsi parce que c'est moi le spécialiste des trucs et astuces dans tous les jeux, sauf pour ce qui est des jeux d'aventure pour lesquels c'est mon copain, l'Explorateur Baroque, qui s'occupe. On se retrouve désormais dans les mots pour de nombreux trucs sur les meilleurs jeux. Voilà. Amusez-vous bien !

ROAD RUNNER (Vidéo)



Pour obtenir les vies infinies dans ce jeu, il suffit de presser au même temps sur D et E (E) voilà. Le tour est joué.

BARBARIAN (Psygnosis)



Des vies infinies dans Barbarian, c'est possible ?

Oui, bien sûr. Tapez 00-08-88 puis pressez Return et cela sera fait bon. Voilà.

OVERLANDER (Eidos)



Vous êtes très nombreux à nous écrire pour nous dire que ce jeu est fait d'Orla. Nous vous remercions tout d'abord pour ces lettres et vous souhaitons de bien meilleurs scores :

Niveau 1 : choisissez la mission Légale, et prenez 16 unités de fuel au minimum, ainsi que 5 Battering Rams et une Flame Bomb.

Niveau 2 : ignorez la mission Légale, et prenez entre 8 et 13 unités de fuel. En équipement, il vous faut Landburn Conversion, Armour Plating, le stail-

reum de Battering Rams et le stail en Flame Bomb.

Niveau 3 : il est temps de prendre une mission légale. Apres entre 8 et 13 unités de fuel tout vous, ainsi que des Superdrakes, le Turbo Conversion, le maximum de Battering Rams, 5 ou 6 vies supplémentaires (extra lives), le Bullet Proofing, et une loi encore, le reste en Flame Bomb.

Niveau 4 : après avoir choisi la mission légale, prenez entre 14 et 18 unités de fuel. Prenez les Blades, le maximum de Battering Rams, 5 ou 7 vies supplémentaires, le maximum de Bullet Proofing et le reste en Rockets et Bombs.

Niveau 5 : il vous faudra, pour la mission légale, entre 18 et 19 unités de fuel, mais aussi le maximum de Battering Rams, le maximum de vies supplémentaires, le maximum de Bullet Proofing et le plus possible de Bombs et de Rockets.

Voici maintenant un descriptif des armes et de leur utilité :

Flame Bomb : très bien pour pulveriser les motos et les barrières.

Rockets : pour détruire les barrières.

Smart Bomb : pour TOUT détruire.

Turbo Conversion : à prendre après avoir pris Super Rockets.

Armour Plating : permet de réduire en poussière motos et voitures sans être touché.

Super Drakes : utiles dans les niveaux élevés et à utiliser avec Turbo Conversion.

Wheel Blades : permet parfois de se débarrasser des voitures.

Extra Lives : ce sont les vies supplémentaires.

Battering Ram : ça peut

servir et en plus, c'est pas très cher !

Et enfin, le liste des ennemis et des techniques à appliquer quand on les rencontre :

Kamikazens : rester au centre et tirer. Ils finissent toujours par passer devant votre mitrailleuse.

Roadhogs : rester leur sur les côtés jusqu'à ce qu'ils s'écrasent sur un obstacle, ou pointer les armes avant qu'ils ne reviennent en votre contact.

On Roaders : pour avoir ces gros canons, il faut se tenir vers le milieu gauche de l'écran pour les trois premiers niveaux, puis vers le milieu droit par la suite, ainsi leurs bombes ne vous toucheront pas.

Crashers : pour éviter d'être mitrillé, le meilleur moyen est encore de passer au centre de la route avec une vitesse comprise entre 120 et 140 Km/h.

Overrunned Cars : en raison d'un bug, si vous roulez à pleine vitesse, vous ne mourez pas en percutant ces voitures retournées sur le bord de la route.

Fences : le niveau le plus pratique pour éviter les barrières tout en roulant serein vite est 130 Km/h dans les premiers niveaux, puis 110 par la suite.

ARNOLD (Imagine)



Une loi le jeu charge, appuyez sur Shift pendant la page de présentation et écrivez simultanément le mot d'activation, sans taper Shift ! Ensuite, appuyez sur Shift, il vous suffit maintenant de presser S pour changer de tableau !

Encore mieux, si vous tapez PAJ à la place de votre nom quand le tableau des scores est affiché, vous recommencerez vos parties au tableau sur

lequel vous avez fini la partie précédente.

DEAR WARRIORS (Eidos)



Je vous ai déjà commencé à l'idée que je vous donne un code pour avoir une vie infinie à ce jeu. Vous avez raison, car si vous n'avez pas été jusqu'au bout de ce jeu pour le moment, cela ne vous le permettrait. Bien ! Je vous le dis, il suffit de jouer jusqu'à faire un W-Score, puis de taper comme nom **FRANÇOIS**. Dès la partie suivante, vous serez en vie infinie. Etant donné, non ? Et, histoire de compléter la doc, voici la légende des lettres que vous remettez après avoir obtenu un personnage important ou une installation :

A ou S : Ti plus court (effet éternel) !

L : Ti plus long.

F : Ti plus rapide.

K : Bombe.

B : Super Grandes.

RETURN TO GENESIS (Frontier)



Pour avoir des vies infinies, tapez Z0SPH08 pendant le chargement. Après cela, F3 vous donne les vies infinies, et F8 permet de changer de tableau.

La prochaine fois, des trucs sur Warball, Arkonoid II, Better Dead Than Alien, et encore plein d'autres astuces.

En attendant, vous pouvez trouver des tonnes de trucs et astuces sur le serveur 3015 5811-57, à la rubrique Astuces, ou MFC Dax vous attend, ainsi que Warball qui achète tout le temps les cours !



OUVERTURE DE 4 MAGASINS



MICRO VIDEO

**POUR FETER L'EVENEMENT
A PARTIR DU 15 OCTOBRE
TOUT ORDINATEUR ACHETE DANS UN DE NOS MAGASINS
EST LIVRE AVEC**

UNE MAINTENANCE "8 HEURES OUVRABLES" (*)

(*) Cette maintenance vous assure, outre la garantie habituelle, la réparation de votre machine dans la journée, quelque soit la panne, en ramenant l'appareil au magasin (120 et 1040 STP uniquement, Mâgé et Lasser sont livrés avec une maintenance Télés). Ce service supplémentaire est possible grâce à l'expérience de notre service technique qui assure la maintenance des micro-ordinateurs ALIANT ST depuis 1983.

MICRO VIDEO

la puissance d'une chaîne, la passion d'un spécialiste

75010 Paris 8, rue de Valenciennes ☎ 42 01 24 30 • / 42 01 83 66		75010 Paris 125, rue de l'Inferbourg Saint-Denis ☎ 42 39 09 11		
31000 Toulouse Miquette 1 13, rue Arabelle ☎ 61 62 59 33	33000 Bordeaux Guyonnet - de Guiche 1, cours Alsace et Lorraine ☎ 56 79 34 89	37000 Tours Les associations 82, rue Michelet ☎ 47 68 73 50	66000 Perpignan Miquette 1 8, avenue de Grande Bretagne ☎ 68 34 34 40	69000 Lyon Guyonnet - de Guiche 11, cours Arabelle Brossel CALURE ☎ 72 37 14 74

LE FESTIVAL DE LA MICRO CHEZ LES SPECIALISTES



Les consoles de jeu

la spécialité

Plus de 11 millions de consoles vendues

la console NINTENDO 999 F

la console de luxe 1999 F

Plaisir et confort pour déplacements dignitaires

Quelques programmes remarquables

RAID EX-CEL sur Piste F1 sur 1000 Kilom.

EX-CEL 500 courses de voitures et autres sensations sans précédent

MON PARRAIN / NINTENDO

à partir d'un ordinateur et d'un jeu

LA LICENCE DE JOUEUR. Le jeu officiel avec Roma 1984. Des

chances d'obtenir un

PLUVEUR. C'est de la chance à chaque fois que le jeu

LE COIN DES AFFAIRES



Imprimante matricielle

1690 F

Moniteur couleur

1890 F

Disquette 5 1/4 à partir de

8.80 F

* (par quantité, voir page suivante)

Le Service technique

MICRO VIDEO répare tout le matériel ATARD quel que soit son origine

Si vous êtes particulier, contactez le 42 01 34 30 pour obtenir un devis

Si vous êtes revendeur, contactez le 42 01 83 86 pour connaître les modalités d'une collaboration

LES PRODUITS ELABORES PAR NOTRE SERVICE TECHNIQUE

Lecteur double tête pour 128 00

990 F

pour 128

Carte d'extension pour passer de 128 à 1 Mo Ram

590 F

(pour une RAM, adresse de 4096-1500)

Carte d'extension pour passer à 2,5 Mo

890 F

(pour une RAM, adresse de 8 Mo à 1 Mo) 1500

Extension RAM

Remplacement

Les jeux

Le pistolet pour le ST et les jeux
qui l'accompagnent **(-10 %)** *

* dans la limite des stocks disponibles

Valable jusqu'à parution du prochain numéro

PROMO ! DES JEUX A 89 F

Airball
Boulder Dash
Spy vs Spy
Fomosa 1
Warzone
ST Protector
Space Station
Kortang Grand Prix

Las Vegas
Space Pilot
Fun Blaster
Vegas Gambler
Vegas Cops
Pro Sprint designer
Mission Assembler
Compilateur C

Reprise de votre 520 ou 1040 pour achat Mega ou laser

DU ST

LE 520 STF

ATARI 520 STF **3490 F**
520 STF + Mon. monochrome **4490 F**
520 STF + Moniteur couleur **5290 F**
Chaque configuration est livrée avec 3 jeux
(à choisir parmi 13 disponibles)
et une manette de jeu à micro switch

EXCLUSIF !

UN PISTOLET POUR LE ST

Comme avec les consoles de jeu SEGA et NINTENDO, vous pouvez tirer sur l'écran de votre ST avec ce nouveau pistolet.

Déjà deux jeux disponibles !

AVEC IMPRIMANTE

520 STF + imprimante 100cps **4590 F**
520 STF + moniteur monochrome + imprimante 100 cps **5590 F**
520 STF + imprimante couleur **6690 F**
520 STF + moniteur couleur + imprimante couleur **8490 F**

**L'ATARI ST
DANS TOUS
SES ETATS**

Pour remplacer le 520 par un 1040 rajouter 1500 F TTC

TRACKBALL

Cet équipement d'ordinateur est nécessaire
INDISPENSABLE

3 fonctions : manette de jeu
(trackball)
souris (2 boutons)

Jusqu'au 31 Novembre **345 F**

Tous crédits possible. Consulter nous.

Les disquettes

La grande marque au prix de la 'bulk'

	La Boite	10 Boites	50 Boites
SE/DD Grande marque	110 F	900 F	4400 F
DF/DD Grande marque	150 F	1300 F	6000 F

MICRO VIDEO

Pour nos adresses à Paris et en province, voir page précédente.

Le monde de l'aventure

ELITE

FIREBIRD env. 350f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Enfin le voilà ! Je n'irai d'y jouer sur ST depuis des années. Pour moi, Elite est le simulateur de vol économique, et stratégique le plus intéressant que je connaisse. Il est très complet et vous pouvez y jouer des centaines d'heures sans jamais vous lasser. J'aime beaucoup la version Amstrad qui souffrait d'un petit défaut : des graphismes en flûte-lin. Le problème est résolu, les vaisseaux et planètes sont en forme pleure et très

d'extra-terrestres redoutables, les Tursgoides, qui sont entrés en guerre contre la Coopérative. La Police vous poursuit parfois si vous commettez des erreurs ou si vous trafiquez de la marchandise illégale. Au début de jeu vous n'avez pas de passer judiciaire mais si vous ne respectez pas la loi, des chasseurs de primes sont envoyés à vos trousses. La version ST bénéficie non seulement de graphismes aux formes pleines, mais vous

pouvez aussi voir un dessin de la race qui habite sur les différentes planètes (il existe de superes registres, hein !).

colorée (on reconnaît les vaisseaux de plus loin). Avant de vous lancer dans l'aventure, vous devez apprendre à vous servir d'une station orbitale (c'est très dur) ensuite à vous de jouer. Un autre conseil : évitez de tirer sur des navires cargos car la police ne vous lâchera pas et adieu le jeu. Cela ne vous empêche pas de descendre les pirates, au contraire, il y a une récompense. Faites ce que vous voulez mais mal je ne l'ai acheté de ce jeu (je l'ai en reste encore !).



Depuis un an que les gens de chez Firebird nous le proposent, on commençait à croire à une légende ! La sortie d'Elite sur ST est un événement, car le jeu était déjà un hit sur PC et Amstrad, alors on pouvait attendre de la version ST quelque chose d'incroyable. Et bien ! c'est encore mieux que ça. Le scénario est toujours aussi génial (prévoir plusieurs années de jeu !), mais tout a été amélioré. Les graphismes sont en 3D « formes pleines », les races d'extra-terrestres sont dessinées et sont à l'air de vivre, la partie d'échanges commerciaux est graphique et donc plus agréable... Bref, Elite est un jeu génial, à posséder absolument !



SCENARIO 98%
GRAPHISME 70%
COMMANDE 94%
INTERET 97%
DIFFICULTÉ :

PERSEE ET ANDROMÈDE

COKTEL VISION sur 2001 1 joueur
Système : ST

Perseé et Andromède est une nouvelle fois un jeu d'aventure basé sur une histoire connue, celle de la mythologie grecque. Persée, fils de Zeus, doit sauver à Polydore la fille d'un dessein. La malédiction, celle dont le regard pétrifie celui qui le regarde. Vous devez donc échapper pour vous déplacer, pour obtenir la carte du pays, ou encore pour pouvoir entrer vos instructions. L'interprète demande des formules assez étranges pour se faire comprendre, mais c'est une question d'habitude. De temps en temps, vous aurez à répondre aux questions de culture générale de certains personnages, ce qui donne un « petit » aspect éducatif au jeu.



Aussi bien sûr, Persée et Andromède possède des graphismes soignés qui auraient pu être encore plus travaillés. L'aspect du jeu met surtout de l'histoire, et les scènes et originaux (pour un jeu récent), car le système informatique n'est pas des plus pratiques. Un jeu qui sera par contre excellent pour les débats en jeu d'avenir.



Dans ce jeu, vous êtes Persée, un jeune héros grec, à la recherche de la Méduse. Au début, une animation (pas des meilleures...) vous résume votre situation, puis c'est à vous de vous débrouiller sur l'île où commence l'aventure.

Les graphismes sont dignes de l'Amstrad, mais certainement pas du ST. Il en est de même pour la musique et l'analyseur syntaxique, qui ne comprend que les verbes à l'infinitif.

Au début, le jeu n'est pas ce qu'il est puis petit à petit le jeu s'ouvre. Maintenant je le trouve assez agréable. Par contre je n'arrive pas à répondre à la question du virus (le 2^e). Help Me !

SCENARIO 79%

GRAPHISME 68%

COMMANDE 53%

INTERET 64%

DIFFICULTE :

de, savant, sans de corps et d'esprit, en toute conscience, et sous l'effet d'aucune menace ou pression particulière, meurant en tous points les conséquences qui pourraient résulter de mon acte, déclare, humblement mais fermement, gentiment mais résolument, déclare, et donc, par la présente, en ce jour ben de l'an de grâce mil-neuf-cent quatre-vingt huit, vouloir m'approprier, m'en déposséder à Pierre-Joseph PROUDHON, pour moi tout seul, moi-même en personne et nul autre que moi, et je mène, je vous en enfer, la collection complète de Génération 4, ce pur joyau de la littérature du XX^{ème} siècle, cette bible des jeux sans de pointe sans laquelle mon ordinateur et mon même ne seraient que d'infinies vermineuses insignifiantes et grâce à laquelle, maître du monde et de l'univers, je vous pourrais enfin oser déclarer ma flamme à ma grande petite femme. Hiccup, ALLÉLUIA! Longue vie à toi, puissant GEN 4. J'ose joindre à mon humble commande la modeste contribution de ☐ 35 F pour le N°01.

☐ 60 F pour les N°01, 2 et 3

☐ 85 F pour les N°01, 2 et 3

☐ 110 F pour les N°01, 2, 3 et 4

☐ 135 F pour les N°01, 2, 3, 4 et 5 qui,

jointe au N°01, constitueront entièrement l'intégrale commentée et jugée des jeux ATARI ST et AMIGA. Je note avec satisfaction que le port est compris. J'ajoute à cette somme, le cas échéant, la somme de 200 F pour les 10 numéros de l'abonnement auquel je n'ai pas encore souscrit et je m'endors, parfaitement serein et l'esprit tranquille, mon devoir accompli, en attendant mon colis à l'adresse suivante:

Adresse

Code postal

Ville

Signature

(des parents pour les mineurs)

TIME AND MAGIK

MANDARIN env. 200f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Tester les logiciels de Level 9 devant vraiment lassent. En effet,

ils sont toujours d'une qualité irréprochable et à part émettre les mêmes jugements d'un soit à l'autre, il n'y a pas grand chose à rajouter. Pour les nouveaux lecteurs (plus nombreux chaque mois) on répète une fois de plus : les pages graphiques sont splendides, le son est éblouissant, on s'en fout, puisque ça n'apporte rien au jeu. L'analyseur de syntaxe est le plus puissant à ce jour sur micro, le scénario, très complexe, est palpitant et le tout est dans un anglais assez fluide. Level 9 reste sûrement la meilleure société éditrice de jeux d'aventure.



Ce jeu d'aventure, premier jeu de chez Mandarin est un programme réalisé par Level 9, l'équipe qui a déjà réalisé sur ST « Jewels of Darkness », « Silicon Dreams », « Knight Oak » et « Gnome Ranger ». Time And Magik est dans la lignée de ces jeux précédents, et garde le même type de graphisme, la même présentation et le même analyseur syntaxique. Cette fois-ci, il s'agit d'une histoire de voyage dans le temps. Vous

êtes dans la demeure de votre oncle, et, alors que vous regardez son portrait, celui-ci se matérialise et vous donne une mission. A partir de ce moment, vous traverserez diverses époques et lieux en passant par l'horloge de votre oncle qui s'adapte à la fois en tant que porte spatio-temporelle pour ceux qui sauront l'utiliser. Enfin, il vous faudra faire face aux terribles Maîtres du Temps. Tout un programme en perspective.



Après le rebelle Explor, et en attendant « Les Portes du Temps », voici à nouveau un jeu d'aventure basé sur le voyage dans le temps. Ici, pas de problème, c'est totalement original, puisque vous voyagez un peu partout pour retrouver certains objets et affronter les Maîtres du Temps... et autant vous dire que ça sera tout un programme !



Ce premier jeu de Mandarin, réalisé par l'équipe de Level 9

il est en fait la reprise de trois jeux bien connus des amateurs de jeux d'aventure sur 8-bits. Il s'agit de voyager dans divers lieux et époques pour retrouver et combattre les maîtres du temps, et cela au cours de trois aventures marquant les divers actes de l'histoire. Un thème bien connu mais repris ici d'une manière magistrale par l'équipe de Level 9.

SCENARIO 98%
GRAPHISME 87%
COMMANDE 97%
INTERET 93%
DIFFICULTE :

DRILLER

INCENTIVE SOFTWARE env. 2001 1 joueur
Système : ST / Amiga

Envoier un programme en 3D, mais cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'aventure et de réflexion. Dans Driller, vous êtes envoyé en mission sur un satellite archaïque, véritable usine à gaz. Votre mission consiste à installer des centaines de manèges à ce que le quiz décappe et que le satellite n'explode pas. Hélas ! de nombreux systèmes de gestion sont là pour vous empêcher d'explorer les différents secteurs du satellite, des tours de détection aux sondes spatiales, sans subir toutes les pertes et les autres obstacles qui ne peuvent être levés qu'en résolvant certains casse-tête géométriques. Vous commencerez dans un véhicule type « Jeep Lunaro », mais avec un peu de chance, vous trouverez rapidement un vaisseau, ce qui vous permettra d'explorer plus facilement les nombreux secteurs où se déroule le jeu.



Wow! — Je, arrgh! C'est...
Mh, glp! C'est plus qu'hyper-beau, c'est... Mgbll!

Génial! ... Quand je pense que c'est VRAIMENT de la 3D formes pleines temps réel... Et puis le maniement de l'engin, le présentoir du cockpit, tout ça est super bien résolu. Le système de jeu est passionnant. C'est, heu... Parfait! (fermément) Prenez-m'en 3 copies, Marceline, en plus ça fera joli dans le salon.



Driller est certainement le premier jeu en 3D « formes pleines » où tout est réellement calculé en temps réel, et où il n'y a pas de sprites prédéfinis. Le système Freespace d'Incentive Software semble donc parfait, surtout qu'en plus de la belle réalisation, le logiciel est original et intelligent, même si les problèmes de logique ne sont pas toujours des plus créés.

SCENARIO 85%
GRAPHISME 97%
COMMANDE 89%
INTERET 88%
DIFFICULTE :

Intermède publicitaire

Lieu : un bureau, décor ultra-moderne, au 36^{ème} étage d'une tour à la Défense.

Acteurs : deux jeunes secrétaires BOBG comme on en voit sur les magazines de mode.

Musique : douce et décontractante.

Image : David Hamilton serait passé par là que ça ne m'étonnerait pas !

- Qu'est ce que tu fais à midi ?
- Ben, heu, bof, je sais pas quoi.
- On va à la piscine ?
- Ben, c'est-à-dire, ça m'arrange pas, j'ai mes...
- Pas de problèmes, je peut te prêter un GEN MINI.
- Un quel ?
- Un GEN MINI - tout petit, tout doux, entièrement en papier d'origine naturelle.
- Ouais, super, je vais l'essayer tout de suite.

GEN MINI

La meilleure façon de commencer avec un magazine.



BARD'S TALE II

ELECTRONIC ARTS ans. 300\$ / Journa
Système : Amiga



Après votre victoire contre MANUAR et ses sbâtes dans la ville de Sâre Sira, vous débutez à nouveau combattre des forces démoniaques pour qu'une île encore la plus inconnue du mal. Cette fois vous aurez pour cavalier de combatte Lapho, un fort de magicien et de vous aider de chacun des sept marquis d'une légende encore inconnue pour forger le nouveau, un scripte sacré qui sera installé le plus dans la région. Vous devrez cette fois explorer une région entière, dans bien en découvrir qu'à l'intérieur de ses

ais villes. Vous pourrez diriger une expédition de sept personnes dès le début, et entre un nouveau lanceur de sorts, l'archmage, vous serez accablés à de nouveaux sorts et objets. Il vous faudra en plus affronter plus de 100 créatures différentes, plus dangereuses les uns que les autres, et sept certaines pourront devenir vos alliés à l'occasion. Vous devrez faire des plans précis lors de l'exploration des 29 niveaux de dangers si vous voulez vous y retrouver, et un sage avant en pleine nuit vous aidera par ses conseils à la fois



Le deuxième volet de la série des Bard's Tale est étonnamment disponible. Voici, donc, les diverses modifications apportées par les programmeurs : un monde encore plus vaste qui n'est plus seulement limité à une seule ville mais à six, des sorts et des objets encore plus nombreux, la possibilité de former un groupe de sept personnes au lieu de six, encore plus de monstres, des graphismes encore plus sophistiqués, un environnement sonore encore plus présent, une animation encore plus rapide, des détails encore plus soignés (la dissolution du personnage par exemple, un début encore plus grand. Bref, encore plus de plaisir !



Amis bardes ! Bien bonjour ! Vous qui avez passé des dizaines d'heures à explorer la ville fabuleuse de BARD'S TALE, préparez-vous à vivre une aventure fantastique dans une région toute entière cette fois-ci, avec de nombreux monstres, de nombreux sorts, de nouvelles classes, un système de jeu encore plus complexe. ... En plus, des graphismes à se frapper la tête contre les murs, des sons et une musique à vous faire hurler (de joie !), un scénario à ne pas en dire le mot, tout ce qu'il est dur, croyez-moi, d'être obligé d'abandonner son ordinateur pour soulager un bon vieux cerveau ou pire encore pour aller respirer. Un peu de logique qui vous attendent voir plus souvent sur nos écrans. Tchou, tchou, je retourne à mon ordinateur.



Une aventure qui rend très bien l'ambiance des jeux de rôle avec ses combats épiques et sa magie mystérieuse.

SCÉNARIO 85%

COMMANDE 90%

GRAPHISME 98%

INTERET 89%

DIFFICULTÉ :
débutant : non.
confirmé : à la rigueur.
expert : pas de problème.

WHERE TIME STOOD STILL

OCEAN ans. 2001 1 joueur
Système: ST

A l'issue de votre session, l'on perdrait le prestige de cette dernière. Elle est bien plus plus que vos efforts de contrôle au-dessus du Tibet, sous vos épaules scotchées en petites montagnes bleues. Dans ce jeu, vous dirigez à la per sonnelle : Janet, un détective noir qui peut aussi des reproches (elle est si belle). Oliver, un gros homme noir et lent (attention aux objets de valeur). Dirk, un sportif prêt à tout pour aider sa petite fiancée, et enfin Gloria, toute char mante mais pas si bête que ça, elle aime son fiancé mais ne serait pas contre un autre avec Janet. (enc.)

Vous devez donc vous sortir de ce pétrin et essayer de rester où vous, mais voilà, vous êtes dans une vallée sacrée écorchée (enc.) les montagnes. Cette vallée, où le climat est doux, regorge de trésors. Tout droit sortis de la Préhis toire et de pyramides canabes les qui ne demandent qu'à vous aider à entrer dans leur monde.

Le scrolling est fluide et multidirectionnel. Il n'y a pratiquement pas de couleurs (noir et blanc), mais cela donne un certain charme au jeu. Les divers personnages vous expriment ce qu'ils ressentent par des sonnettes qui apparaissent à l'écran (sans interférer le jeu). Après Arkland II et Necron, Ocean nous sort encore un bon petit soft de dernière les claviers.



Sympa ! je dirais même plus, sympathique le nouveau soft d'Ocean. Il est en fait monstrueux (enc., gros, noir, jaune) ce qui donne un aspect bizarre au début, mais on s'y habitue très vite. Les couleurs font un peu penser aux films sur les mondes oubliés, tels ceux des années 70. De plus, le fait de jouer les quatre personnages indépendamment (bien qu'une équipe) est une bonne idée. Les héros sont attachés à tout point de vue (impossible de faire un pas sans être gêné par ces obstacles). Au cours de l'aventure, vous remarquerez que chacun a son caractère : Oliver ne pense qu'aux objets de valeur et n'arrête pas de tomber dans tous les pièges, quant à Janet, c'est la héroïne, le baroudeur de l'histoire (avec elle c'est toujours lui qui meurt en premier, je n'aime pas les femmes !). Un soft avec de beaux scrolling multidirectionnels. A conseiller aux joueurs Jones en herbe...



Adrien que j'aime ce nouveau jeu Ocean, Where Time Stood Still est presque totalement semblable à Bermuda Project, si ce n'est que, cette fois-ci, c'est une réussite. Le jeu est beau, avec ses lignes monochromes, les symboles pour piloter un système simple permettant tout de même d'accomplir les missions principales, et les scènes rappellent vraiment les films d'aventure. Bref, un jeu d'aventure comme je les aime ! Je ne dirai qu'une seule chose : C'est la folie !.



WIST est un programme très sympa. Grâce, le scénario est original et change un peu des quêtes médiévales et autres voyages dans le temps et l'espace. Ensuite, le jeu offre ardeur et aventure, ce qui n'est pas mon type de jeu préféré. Le fait de pouvoir diriger un groupe de personnages (il y en a quatre !) sans pour autant avoir le contrôle de chacun est une innovation intéressante, et donne au jeu le dernier touche d'originalité qui lui manquait pour être un très bon produit.

DU LUNDI AU
VENDREDI,
DE 10H À 13H ET
DE 14H À 18H30,
LE SAMEDI DE
10H À 18H, C'EST
LES HORAIRES
DE LA
BOUTIQUE DE
PIRESSIMAGE.

WHERE TIME STOOD
STILL

SCENARIO 91%

GRAPHISME 88%

COMMANDE 84%

INTERET 89%

DIFFICULTE :

Le monde de l'aventure

BATTLECHESS

ELECTRONIC ARTS est. 2501 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga



D.L. Déjà avec *The Chessmaster 2000*, je m'étais sérieusement remis à jouer aux échecs, mais avec *Battlechess* je crois que je vais développer pour le sport de la fiction une véritable passion. Les graphismes, l'animation et les éléments sonores sont tous les trois merveilleusement réalisés. Le jeu d'une pièce est tellement original qu'on ne se lasse pas de perdre. Mais pour les paroles, je dirais simplement que le détectage d'ennemis et de parties menaçantes est extrêmement complet, la référence à des parties classées par des professionnels étant une excellente méthode pour comprendre les finesses de ce jeu.



Donc ôtez de *Battlechess*, il ne s'agit que de la partie bien longtemps que je n'avais été mort de rire en jouant à un jeu. *Battlechess* est simplement un jeu d'échecs, mais lors des combats, les pièces se combattent d'une manière remarquable. Ainsi les cavaliers qui se tuent à la manière de « *Monty Python And The Holy Grail* », ou encore le tour qui se transforme en *Golden* pour écraser ses adversaires ! Un combat différent selon toutes les

combinaisons de coups possibles tant que le jeu est aussi agréable à jouer sans regarder. Un hit !



Deux qui pensaient avoir tout su en matière de jeu d'échecs sur ordinateur vont être surpris. La société *Interplay* sort *Battle Chess*, un logiciel qui marque sans aucun doute le renouveau du genre. Les programmeurs ont cherché et trouvé de nouveaux effets sous la forme de graphismes fantastiques, de sons digitaux exceptionnels, d'une animation stupéfiante 3D en formes planes, et d'un humour compréhensif. Les échecs à la manière d'*Interplay* deviennent un véritable spectacle. Chaque combat et le score que l'ordinateur est une vraie séquence de données animées. Un must absolument !



GRAPHISME 92%

ANIMATION 90%

SON 90%

INTERET 86%

STELLAR CRUSADE

551 env. 2000 1 ou 2 joueurs
Système : ST



Stellar Crusade est peut-être l'un des 551 les plus surprenant.

Il n'est rien du point de vue technique que réalisation. Le jeu demande effectivement un certain temps d'adaptation, tant le système de jeu change des habitudes venues du genre. Cependant, Stellar Crusade est un excellent jeu, même si l'auteur prétend qu'il soit plus facile et plus beau dans la présentation des situations !



La guerre sainte revient à la mode. Avec cette fois pour cadre, une galaxie entière à conquérir (ou à défendre) au nom de Saint Isaac, une divinité pas très catholique (et même plutôt cathare). Pour rompre l'habitude de l'adoption des habitants de la « Ligue » (West, vous le savez), les citoyens endoctrinés d'un système voient vous déclencher la guerre sainte. De simple guerre locale au début du jeu (si vous jouez la campagne longue), la situation risque de dégénérer rapidement. Votre seule chance, c'est de développer une plus grande puissance militaire que votre adversaire et par une stratégie adéquate, de le vaincre avant qu'il ne vous détruise. Vous devrez pour cela, explorer et améliorer des systèmes planétaires de votre galaxie, et y développer divers entités qui vous per-

mettront de subvenir à vos besoins en nourriture, armes et autres ressources. Vous pourrez ainsi développer économiquement votre adversaire (ou vice versa), grâce à des raids, à des émiss-

saires... Plusieurs scénarios vous sont proposés lors de cette sainte croisade, qui évolueront plus ou moins rapidement selon les cas. Mon Dieu, c'est un défi de conquérir le monde.

SCENARIO 82%
COMMANDE 74%
GRAPHISME 65%
INTERET 79%
DIFFICULTE :

Shoot Again

143, RUE DE NANTOY 75009 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 43 24 02 31

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN
- Echangez vos points contre des cartouches
- Echangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous proposez en même temps cartouche ou IMPORT SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'annonce des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Lisez nos magazines. Consultez notre reporter QUAIRO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Tous JOURS, DÉCOUVRIEZ vos ECHÉC, Mieux SHOOT AGAIN à l'avenir. Ne soyez pas DÉMONTÉ !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON	990	SEGA RYU SEGA	190	AUTO FIVE	80	CARTOUCHE NINTENDO	
CONSOLE SEGA + HANG ON	990	ACCELERATOR	120	CONSOLE NINTENDO	990	DE 199 à 275	
FLIPPER + 3 JOUE	340	CART 300 K	190	CONSOLE NINTENDO LUXE	1490		
LUNETTE 3 D	990	CARTOUCHE 1 MEGA	250	EXPORT	350	CONSOLE NINT	
CONSOLE SEGA	190	CART 312-4 MEGA	990	SEGA	430	EXPORT EN FRANÇAIS	

Payer votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F. x 2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE



Vertigo a pour lui, à part le fait d'être le titre d'un des films de A. Hitchcock, rien... car si peu de choses. Commencera par le début : la page de présentation est très soignée même si on considère que la musique digitalisée de bonne qualité rattrape la médiocrité du graphisme. S'il ne s'agissait que de la

présentation cela passerait, mais il en est de même tout au long du jeu. De plus, chaque écran est composé d'une seule teinte de couleur (que du jaune ou que du bleu par ex). L'interface musicale présente à chacun de ses déplacements devient vite pénible. L'interprèteur synchrone se veut humoristique, mais attention, il

s'agit d'un humour corrélat à la limite de l'ironie. Chacun appréciera. Quant au scénario, c'est pas super. Un programme à oublier très vite.

SCENARIO 88%

GRAPHISME 49%

COMMANDE 81%

INTERET 87%

DIFFICULTE :

OUVERT DE 10H A 19H (SAUS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine

75014 Paris

météo, météo-durmet, ça désh

J B G
ELECTRONICS
TEL : (1) 45.41.44.54
45.41.41.63
**PROMOS**
ATARI 520 STF
 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
3490 Frs
ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
 640 X 200

 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
4990 Frs
ATARI 1040STF
MONITEUR MONO
 512 X 256 couleurs
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
 10 DISQUETS VIDEOS
 1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc
MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE D'UR 512K	4790 F
LECTEUR 500 (DFDD)	1490 F
MONITEUR 1040	1390 F
MONITEUR 5040	8490 F
IMP STAR LC10	2990 F
PARA-SOFT	200 F
IMP STAR LC10 + 10	2090 F
LECTEUR 512 F INTERNE	2200 F
PARA-SOFT (DF T)	1490 F
SOUS-ET	100 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD 7.95 F

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
 Importations U.S. et G.B.
 sur ATARI ST et AMIGA
 Locaux et Professionnels
 Téléphoniez au
45-41-44-54
 Pour Disponibilité et Prix

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

★★★

★★★

★★★

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL
45-41-20-04

AMIGA 500
4490 Frs
AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs
NINTENDO
 TOUTES LES CARTOUCHES
 DISPONIBLES
 LA CONSOLE + 1 LOGICIEL 660 Frs
COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEL: 36-15 CODE ACTO MOT-CL:JBG

Le monde de l'aventure

TWILIGHT'S RANSON

ans. 400f / joueur
Système : ST



Sur un thème de kidnapping, une enquête policière surprenante et dangereuse, voilà qui servira pas à tort à un bon logiciel d'aventure. Mais quel genre ?

Une gestion des scènes dialogues totalement inaccoutumée, c'est pas possible ? Si, si ! C'est possible !

Mais alors, un analyseur syntactique assez massives, c'est pas possible ? Si, si ! C'est possible.

Des graphismes moches en couleurs, c'est pas possible, m... ? Si, si ! Tout est possible !

Mais, ah, bien, un tout petit prix, c'est possible ! Alors là, non, c'est pas possible ! Pas trop trop en demandes.

SCENARIO 70%

COMMANDE 55%

GRAPHISME 55%

INTERET 60%

DIFFICULTE :



LANCELOT

MANDARIN ans. 300f / joueur
Système : ST / Amiga



Lancelot se présente que très peu de choses nouvelles (un

jeu de scénario évidemment (avec deux ans) par rapport aux anciens jeux de Level 9. Le graphisme est plutôt bon, mais c'est de toute manière toujours aussi bon. L'interprétation d'acteurs est excellente, et donc tout le scénario vient apporter un plus par rapport aux précédents jeux, car ici, au lieu de trois aventures, nous en avons une grande, une très grande même d'accord, mais quel rapport avec les précédents ? Mais ?



Lancelot est un jeu de rôle en 3D, avec une interface très simple et intuitive. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très bons. Le scénario est très intéressant, et les personnages sont très bien interprétés. Le jeu est très facile à jouer, et les règles sont très simples. Le jeu est très amusant, et les joueurs peuvent passer de longues heures à jouer.



Lancelot est un jeu de rôle en 3D, avec une interface très simple et intuitive. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très bons. Le scénario est très intéressant, et les personnages sont très bien interprétés. Le jeu est très facile à jouer, et les règles sont très simples. Le jeu est très amusant, et les joueurs peuvent passer de longues heures à jouer.

GOLD OF THE REALM

ann. 1501 / 1 joueur
Système : 5T



Piscines à immersion, ballades, les jeux d'aventure de chez Level 9 deviennent le haut du pavé. Les dessins graphiques sont toujours aussi colorés et précis. Le son est également toujours présent, mais encore une fois on ne le remarque pas. Le point fort du logiciel réside toujours dans l'analyseur syntaxique d'une puissance inégalée jusqu'ici. Encore une fois, des logiciels s'adressent en priorité aux anglophones confirmés. Sinon, la présence du dictionnaire à portée de la main est indispensable. Si vous vous sentez à la hauteur, vous pouvez acheter en toute confiance.



Avec Level 9, c'est un changement dans la continuité : en effet, la présentation de tous leurs programmes est toujours la même, et c'est le scénario change. Partons donc du scénario vous faut le rôle de Lin calid et devez retrouver le Graal (Holy Grail). Ce peut sembler ne pas être original, mais cette fois-ci le jeu est adapté du roman et est donc très fidèle à l'histoire, ce qui est une bonne chose. L'interface est donc un bon produit.

Gold of the Realm est un type de jeu particulier, qui vraiment il s'agit, tout juste d'initiation et plutôt de réflexion. Il vous faut explorer divers éléments pour y trouver quelques objets et surtout des clés de couleur différentes. Les objets (pas tous utiles) vous aident à traverser certains pièges, à ouvrir des portes, à éliminer la paralysie causée par le brouillard, etc. Les clés, elles, vous permettront d'ouvrir les portes de la même couleur, et d'accéder ainsi à de nouvelles pièces ou à de nouveaux trésors. Il est important que vous déterminez des plans, car certains bâtiments comportent plusieurs niveaux et il est facile de se perdre. Avant de descendre dans les places non éclairées, trouvez la chandelle et utilisez-la, mais attention, elle se consume assez rapidement. Trouver le parchemin, il vous faudra à déterminer la fonction de quelques objets. De même, je vous conseille de trouver le sac, il vous permettra de quitter l'objet et non plus il est à continuer au début du jeu. Si vous avez un objet en main et qu'un personnage vous touche, vous le perdez et il l'emmène dans quelque part au même endroit.



La présentation de ce jeu laisse supposer une

meilleure qualité de ce soft, qui, en fait, même plus du jeu de réflexion que du genre aventure-arcade. Les graphismes sont assez bons mais les sons, l'ambiance et l'originalité sont malheureusement assez faibles. Je me suis très rapidement lassé de ce jeu, qui, à aucun moment malheureusement, ne m'a agréablement surpris. Une petite touche d'action supplémentaire aurait été nécessaire et ce soft n'est qu'une difficulté plus grande, ce qui n'est pas forcément amusant pour les joueurs, et encore.



De ce jeu de rôle, il semble que l'on puisse dire qu'il est que commercialement à l'habitude, il n'y a pas grand-chose pour vous faire le jeu. J'ai parcouru tous niveaux et me suis sentie rebelle à être un héros. A part constater des objets et des clés, me promener dans et autour du château, le jeu ne trouve grand intérêt et ce soft. Au niveau de la réalisation, c'est bon, avec des graphismes corrects et des sons bien présents. Le personnage se situe au premier plan. Tout ce bon point ne fait regretter plus encore le manque de difficulté du jeu. Peut-être un autre jeu, sans beaucoup plus en avant dans une partie.

SCENARIO 93%
GRAPHISME 88%
COMMANDE 97%
INTERET 82%
DIFFICULTE :

GOLD OF THE REALM
SCENARIO 85%
COMMANDE 85%
GRAPHISME 70%
INTERET 85%
DIFFICULTE :

Le mois prochain
GEN 4 devient torride

Enfin en poster central dépliant
La maquettiste de Gen 4
en maillot de bain
sur la table de montage lumineuse

NOTES: Si elle a perdu, elle lit les 3 lignes diagonales qui soulignent la préférence pour l'ambivalence.

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS	
MANETTE MOUSE	100%
MANETTE MOUSE	100%
MANETTE MOUSE	100%
MANETTE MOUSE	100%

Le monde de l'aventure

STARGLIDER II

RAINBIRD *avr. 1991* 1 JOUEUR
Système : ST / Amiga



Vous connaissez Starglider ? Non ? Ce n'est pas grave, le jeu a complètement explosé depuis ses premiers balbutiements comme jeu-jeu, mais vous pouvez à bord d'un vaisseau spatial (il s'appelle, tout ça, tout ça dans un univers en 3D format planes) à deux vers, puisque c'est tout un système militaire que vous pouvez explorer, en utilisant l'appui de cet hyperpiloté. L'espèce intergalactique qui s'enfonce par des univers, des univers, par là, et sur les planètes en croise diverses boîtes et toutes sortes de choses : moines, véhicules, tours, tunnels. Vous pouvez pénétrer même à l'intérieur des planètes par ces tunnels, et vous pouvez dans leur labryrinthe. Vous pouvez la voir l'écopée (il est de récupérer le cristal Rubicon pour passer vers votre planète, Novena, comme les Egyptes, au-dessus d'océans). Vous pouvez l'un des plus puissants vaisseaux, et vous pouvez le voir un bouclier de fer. De plus, vous avez accès à tout un lot de services qui vous permettent d'observer l'espace tout autour de vous et même de voir l'océan de l'océan tout point de l'océan. De nombreuses options vous sont offertes, parmi lesquelles la sélection joyeuse, la sélection et leur paramétrage, la sauvegarde et le chargement d'une partie en cours, et une dernière option (Painting with Roll) qui vous permet de « peindre » avec les objets 3D

Rhén : Kénel
bôôô... J'attends

et n'est pas un jeu aussi complet. Enfin, on utilise le 4000 dans toutes les possibilités. Non seulement toutes les fonctions nécessaires sont superbement exécutées, mais le plupart des autres y sont aussi. Painting with Roll, les mouvements de caméra en rotation autour du vaisseau, les ombres portées sur le sol des planètes (surtout si l'on est du côté solaire par le soleil). Les boîtes, les couleurs, les vaisseaux sont un délice, les paysages spatiaux (à la croisée de l'univers et l'océan) sont un délice, les perspectives géométriques d'un coucher de soleil sur une composition de planètes... J'ai vu d'une beauté stupéfiante. L'explosion de l'océan est même tellement belle que l'on attend le moment où l'on attend Starglider II, c'est mieux qu'un jeu d'océan. En fait, c'est encore plus beau que le vrai monde.



Selon moi, ce soit à l'occasion d'une nouvelle génération dans le domaine ludique, le scénario n'est pas nouveau, mais les graphismes qui le servent sont particulièrement réussis. Fines lés - Ma de fer -, les objets en 3D sont pleins et joliment colorés, la vitesse est époustouflante et les jets sont réalistes et agréables. Impensable il y a encore quelques mois. Starglider 2 prouve bien que l'équipe de Rainbird a su exploiter davantage les possibilités du ST.



Qui pourrait imaginer une sorte d'impensable ? Un jeu et deux après Starglider, les programmeurs de Rainbird nous offrent à nouveau à nous impressionner. Starglider II est l'un des plus beaux jeux du moment, et ce n'est le plus beau. Starglider II est un jeu 3D parfait et d'une animation fantastique, le jeu est rapide et amusant à jouer. Starglider II est un jeu qui prouve à l'aise que le jeu est bon de jouer.



GRAPHISME 90%
ANIMATION 90%
SON 85%
INTERET 90%

du jeu, en 3D, donc, j'attends, ce n'est pas un jeu (il est de CAO unique et un jeu d'océan pour le jeu, mais c'est tout de même rigolo.)

PALADIN

OMNITREND est 2001 l'éditeur
Système : Amiga / ST



Polistes s'est posé devant supporter le quinqué multiboutant perché dans un nid. C'est le flegmatique qui se met devant pour empêcher les intrus d'entrer. La différence par rapport aux autres est qu'il ne se pose pas devant le nid, mais devant le quinqué.

plus de poids à tout le déplacement sur une piste. Ce mail nous indique que Breach, ce nouveau demandeur, avait tout simplement eu un lapsus.



disparaître bientôt il y a quelques mois, votre Paléologue ou son parent, maître, maître, j'en suis sûr, graphologue et filoniste bien qu'il se soit occupé de la de jure à lui même quelques choses en secret, sans aussi mentionner effronté et l'absence d'un

difficile est encore une bonne chose. Les gens, en outre, ont des tendances à l'impossible est donc naturellement possible tant que le détail son prochainement. Personnellement, je suis sûr les auteurs de ce livre ont fait, comme d'habitude, pour résoudre tous les défauts de leur premier jeu, et au bout six mois les auteurs ont surtout ne pas en regretter.



SCENARIO 154

STANDARD 100

800 PHONE 800

INTERESTING FACTS

DIFFICULTÉ :
débutant : oui
confirmé : à la rigueur
expert : trop simpliste

Le monde de l'aventure

WARSHIP

55\$ env. 250\$ 1 ou 2 joueurs
Système : ST



SSI semble réinventer le jeu naval avec le genre des simulations, et grâce à Warship, vous pourrez ré-

commencer la lecture supposant son nom, WARSHIP est en effet une simulation de combat naval tactique, ayant pour cadre la guerre du pacifique (1941-1945) entre japonais et américains pour ceux qui n'étaient pas nés. Un éditeur de scénario sous-permette d'écrire vos propres batailles, bien que 4 batailles navales célèbres soient déjà stockées sur le disque.

Vous pourrez jouer à deux ou seul contre l'ordinateur (ou encore l'ordinateur tout seul pour une démonstration), écrire avec choix votre côté, l'adversaire, le scénario. Le jeu se décompose en deux phases, chaque joueur domine à son tour des ordres à l'adversaire de ses bateaux ou à une de ses missions au choix, après que l'ordinateur a coupé et la résolution des ordres. Vous pourrez modifier vos instructions régulièrement au cours de la partie pour tenir compte des manœuvres ennemies ou d'une nouvelle stratégie de vos troupes navales. Dans la documentation fournie, outre la description de nombreux navires, vous avez l'explication de la façon dont l'ordinateur calcule la probabilité pour qu'un de vos navires tombe, un navire ennemi, suivant les vents, son orientation, etc. et après étude sous conseils d'ordinateur pour adopter une stratégie appropriée (même que les calculs soient assez compliqués).



On retrouve enfin la qualité des premiers SSI dans ce Warship

qui est en tous points excellent. Il s'agit d'un wargame naval dans le style d'Amstrat, mais il est tellement bien fait qu'on ne se rend presque pas compte de la complexité technique du jeu. Il faut certes avoir bien compris la documentation (qui est très bien faite), mais l'usage de la souris simplifie vraiment le maniement par la suite. Un excellent wargame, qui, espérons-le, marque le retour de SSI aux produits de qualité.

avec l'Histoire, durant la guerre du pacifique. Avec une documentation très intéressante et très complète, vous ne serez pas déçu par la présentation, ni par le jeu d'ailleurs. De par ses nombreuses options et entre autres un éditeur de scénarios, vous aurez de quoi vous occuper lors des longues soirées d'hiver, si vous aimez la stratégie, bien sûr. La représentation des bateaux et de la région du pacifique est très précise, et les différentes options se rapprochent tellement de la réalité. Il semble que de nombreux SSI aient trouvé un système de jeu à la fois puissant et précoce pour tous les sorts du type simulation stratégique et wargame, et nous ne pouvons que nous en féliciter.

INCANTAI

70\$ env. 200\$ 1 joueur
Système : ST

Avec Incantai, on baigne en plein Laveau. L'été, tout se décale en 1928, et sous les effets d'effets l'effacement du roi du carnaval sur les vagues de chercher tout cela. Un célèbre industriel qui est entré sur une île bien étrange. Vous êtes très vite vous apercevez qu'il s'agit d'une entreprise malicieuse sur l'île, que de soit en raison des étranges effets qu'on y trouve (objets qui sont l'ensemble à vous troubler, de par leur forme venant d'ailleurs), ou de quelques personnes qui y vivent et qui ont des attitudes plus que bizarres. Qu'allez-vous donc découvrir sur le compte du célèbre industriel, dont le seul passé semble être la chose ? Vous le saurez en jouant à Incantai.



Ce ressemble à du Mortelle, mais ce n'est pas du Mortelle. Les graphiques sont gentils, colorés mais pas trop vifs (il faut dire qu'il y a peu de lieux), ni pas d'analyseur systématique, les mots sont à sélectionner à la souris : c'est certes pratique mais pas parce que très lent. Le même système permet aussi de dialoguer avec les personnages rencontrés. La suite, c'est très lent et il est par exemple impossible de demander des renseignements sur le type qui entre brusquement pendant le repas. Durant un scénario, il est très bien le début, on s'installe un peu et puis tout bascule dans l'angoisse et le désespoir. Bref, j'aime moins qu'Explora mais beaucoup plus que Super Quest. Un conseil : essayez de jouer parfois car votre personnage devient digne à la vue d'hommes choqués...



SCENARIO 97%

GRAPHISME 79%

COMMANDE 98%

INTERET 96%

DIFFICULTE :

débutant : pour tous,
confirmé : idem,
expert : idem.

TION

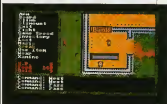
QUESTRON II

551 ans. 2001 1 janvier
Système : Amiga / ST



signe votre victoire sur le 11 sorcier les étoiles, lors de l'épisode précédent, son livre de magie magique continue de décrire votre monde idéal. Seul recours : remonter dans le temps pour empêcher aux terribles magiciens de voler cette magie. Vous vous téléportez dans le temps et l'espace, à Lander, pays dangereux et sauvage, où l'envie des dieux apprend à courir pour mener à bien votre mission. Tous ceux qui commencent la saga. Une aventure extraordinaire, mais aussi par un logiciel de type jeu de rôle, puisque le système de jeu s'est inspiré des aventures pour les jeux de rôle.

Mais l'art de la magie. Vous pouvez, pour grâce à la magie, ou à vos pouvoirs, à l'aide du clavier. Pour compléter votre quête, vous devez parcourir la région (plus de 50 créatures différentes peuvent être rencontrées), visiter les villes pour obtenir des informations, vous y installer, y faire des achats, explorer les dangers (pour y trouver de et objets), trouver des trésors pour gagner des points, compléter la quête des héros, et des heures d'attente, peut-être, si vous le souhaitez, réviser vos connaissances.



Pas de doute, l'incantation est un logiciel à tous les effets. Lequel peut de sorte magique qui vous aide. L'histoire dans lequel vous évoluez est vraiment magique, et il y a qu'à voir les livres des livres dans la bibliothèque (il y a, etc.) pour comprendre de quel type de scénario il s'agit. L'histoire et ce dernier est intéressant, le système de jeu ne favorise pas l'ambition et changeant de chaque image et de la difficulté de s'exprimer au travers de l'interprétation (Général).

INCANTATION

SCENARIO 85%

GRAPHISME 74%

COMMANDE 85%

INTERET 86%

DIFFICULTE :

débutant : à la rigueur, confirmé : pour vous, expert : un peu facile.



Malgré des graphismes assez simples, le jeu est vraiment ce qu'il y a de mieux en matière de jeu de rôle. Dans ce jeu de rôle (bien oblige de lui donner un qualificatif), vous dirigez votre personnage dans un monde fantastique-magique, cherchant un moyen de défaire un objet magique. Je trouve amusant de noter à ce point un jeu : et sous prétexte d'un nouveau scénario, de quelques simplifications et de quelques conseils supplémentaires, on se voit ce logiciel sous un nouveau nom est tout simplement meilleur.

QUESTRON II

SCENARIO 85%

COMMANDE 75%

GRAPHISME 75%

INTERET 86%

DIFFICULTE :

débutant : le jeu est pour vous, confirmé : ce sera simple, expert : trop facile pour vous.

ARCADE NEWS

Après les deux machines SEGA, l'ensemble débute, précédemment, nous le tout dernier SEGA (en jeu, exposé aux 1) sorti, évidemment des laboratoires japonais. Il se nomme: DYNAMITE DUX. Remarque le style: cartoon complètement réussi! Le jeu est directement inspiré de DOUBLE DRAGON mais les graphismes sont eux dans le style ROGER RABBIT, ce qui fait de DYNAMITE DUX à mes yeux, un futur hit en puissance. Parfois enfin d'autres sociétés que SEGA. KONAMI par exemple nous propose ici nous ci une version améliorée de leur célèbre TRACK AND FIELD. Les Jeux de SEGA étant évidemment terminés, nous nous consacrons aux Jeux de BANDAI NAMCO. Les graphismes sont excellents et j'ai peur que vous ayez les doigts endoloris. Ici, tennis, vous ne pourrez pas participer à toutes les épreuves de ce KONAMI 88.

Chez ATARI GAMES, nous avons deux nouveautés de qualité. Tout d'abord TIGER, qui est un jeu à se tortiller de

rien, dont les graphismes sont dans le style de PAPERBOY et de T2T. Vous dirigez un bon homme sur une table, dont le but est de descendre différentes niveaux pleins de crocodiles et d'un tas d'autres ennemis. Un jeu destiné essentiellement des que l'on joue à deux, car là c'est vraiment intéressant. D'ailleurs en attendant de parler d'une possibilité sur FINAL LAP. Rappelons: CHEZ ATARI. C'est un jeu de conduite de F1 où vous pouvez jouer à deux simultanément. C'est une grande nouveauté et une grande réussite, surtout que l'animation de la route se rapproche vraiment de la réalité. Enfin, le jeu de la réputation: pas. Nous terminerons cette rubrique par KILLER WARRIORS de TAITO. Le jeu se déroule sur tout écran, et est vraiment le meilleur jeu de combat que nous ayons vu en arcade. Les personnages sont gigantesques et les animations sont incroyables. Voilà je vous quitte, on se retrouve dans le prochain numéro, ce dimanche, ne soyez pas trop devant les photos.



Dynamite Dux

Dans la série, GEN 4 vous en donne VRAIMENT plus, encore des photos fantastiques. Serait-ce que'il accorde des machines d'arcade pour les jeux de 4 à 8 ans? Les jeux sont simples et adaptés à l'âge du kid, et ça ne passe sans U R A. Des salles de jeux entières sont consacrées aux kids. Note: la genre 4 ne coûte pas 8 ans, mais bien 22 ans (et toutes ses dents), et elle mesure 1m75. Alors, il ne s'agit pas d'un photo truqué réalisé avec une fille qui mesurerait 22cm? Note (oui): la jeune fille est très mignonne, c'est tout à fait normal car c'est la copine de l'inventeur-magistral de GEN 4, et il a du goût (le langage). Voilà, nous arrivons tout, le mois prochain, vous aurez la chance de découvrir la cinquantaine en milieu de nuit et un poster central digipant.



Final lap



Tiger

Track and Field



TRANSFERT D'IMAGES ATARI/AMIGA AVEC DOS 2 DOS

Depuis pas mal de temps, de nombreux lecteurs nous posaient des questions pour connaître le moyen de transférer les images de l'Amiga vers le ST, ou inversement. Jusqu'à présent, il était possible, en reliant les deux machines par un câble "câblé moderne", et après avoir installé sur chacune d'elles un logiciel de transmission, de faire circuler des informations ou fichiers de l'une à l'autre. Pour d'autres utilisateurs, proches des USA, un seul ordinateur sur Amiga remplacait à lui seul toute cette installation lourde et peu commode. Depuis peu, DOS 2 DOS est disponible dans nos contrées, enfin ! Et pour qu'il n'y ait plus jamais d'ombre sur ce sujet, voici tout ce que vous devez savoir sans avoir à qui le demander.

Tout d'abord, une réalité incontournable : il est impératif que les images à transférer soient créées dans l'une des deux résolutions communes entre le ST et l'Amiga : soit 320x200, soit 640x400. Si cette contrainte est respectée, le reste des opérations devient très simple après quelques manipulations. En effet, le problème des différences de palettes est résolu de part et d'autre par les logiciels graphiques. Prenons un exemple concret : sur Atari, Spectrum 512 veut faire, quand même, de belles images. Avec effectivement un bon dessinateur (soit en NTSC) c'est-à-dire pour les Américains. Alors que sur Amiga, Digi-View est d'une qualité approchable. Que faire? Voici donc la recette de tante Florence :

Ingredients
un Amiga, avec l'ibo de préférence et un drive externe,
un Atari ST,
DOS 2 DOS,
Spectrum 512.

Prendre, ou faire, une superbe image sur Amiga, 320x200 (NTSC HAM), la sauvegarder sur une disquette Amiga, si elle ne l'est déjà! Charger DOS 2 DOS, charger deux fois rapidement sur l'icône ou poigard représentant une disquette sans laquelle devrait se trouver les instructions.
"Dos-2-Dos" s'exécute. Une fenêtre s'ouvre. Le Polarisateur non ouvert peut être testé de chaque sur l'icône Read me, apparaît alors un texte, dans une langue étrange, dont le seul but est en fin de compte de convaincre l'adresse de George Caribellain. Pour les plus téméraires, le clic sur l'icône Dos-2-Dos, aura été instructif, et ne s'exécute immédiatement, DOS vous demande (en anglais) quelle unité de disque voulez-vous utiliser comme un drive MS-Dos/Atari? En fait, l'Amiga considère, à partir de maintenant, et tant que vous resterez sous DOS, l'un de ses lecteurs comme un lecteur Atari ou IBM, il faut donc lui désigner lequel. DO doit le lecteur interne, ou l'autre par exemple D1 pour gérer le drive externe ou Microdis (DDO).

Le curseur vous indique que vous êtes sous DOS et que ce dernier attend un ordre de votre part,

Revenons à nos moutons, il faut transférer l'image "superpétale", tel est son nom, à partir de l'Amiga. Il suffit de taper
copy dfo superpétale dfl imagel.tif

C'est tout, enfin, presque, si vous avez pensé à mettre une disquette préalablement formatée ST dans le lecteur externe. L'instruction que l'on veut de taper ordonne de copier le fichier "superpétale" à partir du drive dfo sur le drive dfl, sous le nom "image.tif". Vous aurez évidemment remarqué que le nom du fichier est changé, pour la bonne et simple raison que le ST n'admettait que des labels de 8 caractères. La mention ".tif" représente le suffixe indispensable pour que Spectrum y retrouve ses petits. Vous pouvez dès à présent saisir la disquette du lecteur externe et vous asseoir sur le ST. Contact, Spectrum charge, eh! Sélectionner l'option DFF dans le sélecteur de chargement, eh, sélectionner le fichier "IMAGE1_ DFF", zoom, zoom, après quelques secondes, cliquez dans l'option "Défiler" (dans la version française uniquement), je sors votre cœur battant, c'est toujours très long le premier fan. Voilà, vous savez tout!

"Vous me direz : et en quoi saisissez?", eh bien ça marche comme ça, et c'est très simple. Par exemple, pour transférer une image. Déposez sous D-Point, il suffit de sauvegarder votre image. Déposez sous forme de bloc "IMAGE.BLI" sur le ST, puis reprendre la disquette ST sur l'Amiga, avec D2D. Sous ce dernier, il vous suffit de taper
copy dfl image blf dfo image

Il va de soi que le lecteur dfl est considéré comme le lecteur Atari. DOS 2 DOS permet bien entendu le transfert de n'importe quel fichier entre un Amiga et un ST, ou tout autre machine fonctionnant sous MS-DOS, mais ne doit en aucun cas être pris pour un émulateur.



MODELER 3D...

Trois minutes avant le bouclage... Aspis Modeller 3D vient d'arriver! Il s'agit d'un éditeur d'objets tridimensionnels pour VideoScape 3D, dont la version 2.0 vient de sortir.

Après un (très) rapide test... nous pouvons vous dire que Modeller 3D fonctionne en mode entrelacé ou non-entrelacé sur huit écrans de travail. On y retrouve un mode de travail sur trois fenêtres, des fonctions de création, comme Extrude (3D à partir d'un polygone 2D), et des outils comme le miroir ou le zoom. Il est possible de générer directement des sphères, des cylindres, et des parallélépipèdes. Une gestion de la caméra permet d'obtenir des vues depuis le haut, le bas ou un côté. Enfin, il est possible de récupérer, sans intervention, des objets depuis Sculpt 3D (interchange, qui réalisait l'opération, est donc désormais inutile). Nous vous proposerons le mois prochain un banc d'essai complet de Modeller 3D.



ESPACE MICRO

CENTRE AGREE ATARI-AMIGA

32 rue de Maubeuge - 75009 Paris - M^o Cadet - tel : 42852520
du lundi au vendredi : 10h30 - 19 h - samedi : 10h30 - 18 h

l' Espace Vidéo - Infographique (Graphisme, Vidéo)

l' Espace Micro édition (PAO, Tt. de Texte)

l' Espace Gestion (Compta, Bureautique)

l' Espace Ludique (les News...)

Une équipe expérimentée à votre service, des solutions à vos problèmes

PROMO AMIGA RENTRÉE 88
AMIGA 500 PERITEL + BASE DE DONNER
+ TT DE TEXTE + 1 BT DISQUETTE
4750 F TTC

PROMO ATARI RENTRÉE 1988
ATARI 1040 AVEC MONITEUR MONO HR +
LE REDACTEUR + SUPERBASE
6990 F

L'ESPACE LUDIQUE - CLUB DES 100 NITENDO

Consoles à partir de 990 f - Toutes les cartouches et accessoires en stock

Expéditions dans toute la France - Carte Bleue - Diners Club - Crédit creg - Remises collectivités & administration

GfA 3.00 AMIGA

Tout le monde sait qu'il existe sur Atari ST un bon nombre de performances encore négatives à ce jour. Il s'agit en effet du GfA Basic 3.00 qui est une superbe évolution du GfA Basic 2.02. Mais aujourd'hui, on peut se demander s'il ne sera pas remplacé par un autre basic, qui, lui, est multitrace et possède les mêmes fonctions que GfA Basic 3.00. Pas de problème, en fait c'est GfA Basic 3.00 mais sur Amiga, et cette fois-ci avec Ostrovo à encore frapper très fort en se décidant à déclencher le 3.00 sur Amiga, rien que ça! Je peux vous dire dès à présent que ça promet, même s'il ne s'agit pas d'un test en avant-première d'une version "beta" de ce fameux GfA 3.00, qui n'a rien à envier à son homologue sur ST. Nous allons faire un petit tour d'horizon de cette version Amiga.



AMIGAPPEL

La rubrique Amiga s'étioffe et me demande qu'à s'étioffer.

Vous avez des choses à dire sur TOUS les Amiga, vous avez noté des manques dans l'information, (notamment dans le domaine non ludique) que nous avons donné jusqu'à présent. Vous vous sentez capable d'y remédier, toutes les initiatives, toutes les compétences, toutes les propositions écrites seront accueillies avec l'attention qu'elles méritent.

PRESSIMAGE

rubrique Amiga

210 rue du Faubourg St MARTIN
75 010 PARIS

ou sur 3615 SM1*ST bal AMIGAPPEL

PREMIER CONTACT

Au premier abord, on constate qu'Ostrovo est à priori mon éditeur favori, puisqu'il emporte exactement les mêmes fonctions et présentations, ce qui, a priori, n'est pas un mal pour les Atariistes qui veulent se mettre à programmer sur Amiga, hein? N'ayant aucune des sous la main, je me plonge dans les exemples qui sont fournis sur la disquette et là, la surprise fut grande pour l'Atariiste que je suis. Une petite routine (voir listing ci-contre) ne prenant pas de temps, m'affiche à l'écran, sans me le demander, 4096 couleurs, comme ça, tout simplement, et je peux vous dire que c'est beau. Ayant épuisé les quelques exemples de la disquette, je me lance dans la confection de petits programmes pour voir si toutes les instructions du 3.00 sur ST y sont réduites. Aucun problème majeur, on peut avoir tous les différents types de variables, du genre *N* pour les flags, *A* pour les entiers sur un octet, *Ad* pour les entiers sur deux octets, *At* pour les entiers sur 4 octets.

TEST

Par contre, du point de vue rapide, le 3.00 de l'Amiga semble supérieure à celle du ST. Cela peut paraître surprenant car l'Amiga est multitrace (ce qui devrait à priori ralentir l'exécution de chacune de ses tâches) et la seule explication est que F. Ostrovo a su tirer le meilleur profit des possibilités hardware de la machine. Par exemple, pour une boucle vide d'incrémentation de 10 000 (par pas de 1), l'Amiga mettra de 0.5 à 1.68 seconde tandis que l'Atari mettra 1.32 seconde. Pour calculer 1000 cosinus, l'Amiga mettra de 0.9 à 1.1 seconde tandis que l'Atari mettra 1.72 seconde.

CONCLUSION

Je ne peux vous en dire plus pour l'instant, car avec une bêta-test, et sans avoir livré de documentation de soutien, il m'est impossible de vous citer les instructions implémentées en plus par rapport au 3.00 du ST et qui sont propres à l'Amiga. Cela étant, c'est encore une course en la matière que m'annonce Ostrovo de est en train de nous consacrer et je profite d'impatience à l'idée d'avoir bientôt entre les mains une version définitive dont je ne manquerai pas de vous entretenir!

David RENE

SAGA: SOUNTRACKER & CO

Je vais dire que certains d'entre vous auront déjà entendu parler de ce soft musical sur Amiga déjà légendaire, et peut-être même en possession-vous une version L'histoire de SOUNTRACKER est longue, et tout débute en 1987: les musiques digitales fleurissent sur Amiga, mais elles avaient un gros inconvénient, leur gourmandise en mémoire. Un homme, Karsten Obermaier, se leva alors et, frappant la table de son poing enragé, prit le pari de réaliser un soft capable de produire des musiques de qualité similaire aux musiques "digit" mais prenant beaucoup moins de mémoire. Puis on s'entendit plus parler de lui pendant plusieurs mois, jusqu'au moment où une pré-version de "THE ULTIMATE SOUNTRACKER V1.1" circula dans le domaine public, donc passa entre de nombreuses mains et devant de nombreux yeux ébahis (NDLR: les oreilles, plutôt, mais bon...). Cette demo portait la mention: la version définitive sera disponible sous peu dans le commerce... Une nouvelle révélation, puis une version définitive de Soundtracker V1.1 circula en HD sans aucune mention de Copyright nulle part. Qu'est-il arrivé à Karsten Obermaier? N'avait-il trouvé personne pour distribuer sa merveille? En fait si, mais il les refusa sur une version améliorée et avait donc lâché son concurrent dans le domaine. Il s'est à partir de cette ancienne version que de nombreuses versions ont été modifiées, puisque l'on est passé de Soundtracker 2.0 à 3, 4, 5, 6, 7, 8 et même 9.9, toutes plus géniales les unes que les autres. Enfin, la version commerciale fut écrite en Angleterre par Robtek sous le nom "Soundtracker V1.8". Des versions modifiées de cette dernière circulent aussi, mais elles sont déguisées presque toutes à partir de la version avec Copyright. L'idée du départ de Karsten Obermaier est simple: 15 sons digitalisés de 10K chacun, et la partition de musique elle-même transformée en fichier ASCII, donc facilement de place. Le programme divise ce fichier en "patterns" ou motifs, et peut enchaîner les différents motifs dans un ordre défini par l'utilisateur pour créer le morceau définitif. Les patterns sont formés de 64 positions, multipliées par 4 puisque l'Amiga peut jouer 4 voies sonores. Chaque position contient une note par voie (ou un silence) et les positions diffèrent à la vitesse indiquée par le tempo. Par voie et par position, on trouve: la note, et le numéro de l'instrument qui joue cette note, sur 64 valeurs définissant une commande. Ce sont ces commandes qui diffèrent le plus d'une version à l'autre. La première valeur d'une commande désigne la commande ou elle-même parmi les 16 disponibles, et les deux autres valeurs, ses paramètres. Ex: C-3 2408 voudra dire "jouer la note C-3 avec l'instrument 2 et mettre le volume de cette voie à 8". La seule bibliothèque du système serait peut-être le manque de convivialité, et en particulier celui de l'éditeur, où il faut, poste après poste, remplir des cases avec des informations alphabétiques. C'est une approche peu traditionnelle de la musique, mais on s'y habitue bien et l'on maîtrise assez vite ce petit inconvénient. La bibliothèque contient à peu près 200 sons, mais on peut l'agrandir à volonté si l'on possède un digitiseur. Il est fourni, sur le disque, un source et assembleur permettant de rajouter une

musique sans passer par le programme. Les musiques produites par ce soft sont superbes et comptent certainement parmi les meilleures entendues sur Amiga. Un exemple? Toutes les musiques que vous pourrez trouver sur les trois disques de démos Amiga vendus à la Boutique sont faites avec ce soft. Beaucoup de peus, aussi, enrichissant les compositions de Soundtracker (Ceylan Hammer, Future Trunk, etc.). C'est tout simplement l'un des meilleurs soft de musique sur Amiga, et il est que je ne suis pas le seul à dire qu'une version MIDI devrait servir sous peu; on serait alors bien loin de la première version et de sa rigueur! Il est sûr, on ne sera toujours pas si quelqu'un voudra bien se dresser pour importer ce soft en France. Par ailleurs, la maison suisse LINEL devrait bientôt distribuer son "SOUND FX 1.3", qui est en fait fortement inspiré de Soundtracker. So, wait and see!

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE!

Tel est le slogan qui fut utilisé lors des différentes expositions dédiées à l'Amiga. Bien que cette machine ne souffre ni d'être la seule créatrice d'un langage certain de logique, elle présente déjà des caractéristiques impressionnantes. Après une année de développement, les développeurs commencent à utiliser efficacement les multiples ressources de la bête. Une fois le cap de l'adaptation franchi, il ne reste plus qu'à produire des softs utilisant les capacités de la machine. Cette bête, qui se révèle relativement aisée sur un Atari ST (bibliothèque technique importante), relève encore de l'exploit pour l'Amiga. En effet, le nombre de brèves techniques disponibles pour cette machine est ridiculement bas. On trouvera en littérature américaine les quelques logiciels suivants:

- "ROMS kernel manual": livre traitant des différentes routines système (tous les exemples s'adressent aux programmeurs connaissant le langage C).

- "Initiation Reference Manual": tous les renseignements possibles sur l'architecture interne (dérivants, fonctions, gadgets...).

- "Hardware Manual": ouvrage très technique, traitant des coprocesseurs et différents registres.

En France, il n'y a pour l'instant aucun livre technique sérieux! Devant cette carence d'information relative à cette merveilleuse machine, développeurs, nous avons décidé de vous aider!

LES MODES GRAPHIQUES

De par la puissance de son chip vidéo extrêmement performant, l'Amiga peut disposer d'une multitude

de modes d'affichage. Passons en revue les modes standards disponibles actuellement avec le système 1.2.

- Basse résolution, 320x256 (32, 64, 4096 couleurs simultanément), et 384x256 (overcan, 32, 64, 4096 couleurs simultanément);
- Basse résolution (mode entrelacé) 320x 512 (32, 64, 4096 couleurs simultanément), et 384x512 (overcan, 32, 64, 4096 couleurs simultanément);
- Haute Résolution 640x256 (16 couleurs), et 704x256 (overcan et 16 couleurs);
- Haute Résolution (mode entrelacé) 640x512 (16 couleurs), et 704x512 (overcan et 16 couleurs)

Les premiers Amiga 1000 (pour la plupart NISC) ne disposent pas du mode Extra-Halfbit (64 couleurs). Les possesseurs de ces machines pourront se sentir lésés, car certains logiciels (Dugiview 3.0, Painto, Deluxe Photo Lab...) utilisent ce mode. Le mode H A M (4096 couleurs simultanément) est un mode à part entière et ne peut être comparé au surcan car avec les images obtenues sur un Atari ST avec "Spectrum" (par exemple). Les programmeurs de Spectrum ont utilisé une astuce consistant à charger la palette 4 fois par ligne et par interruption. Ce système a le désavantage certain de monopoliser 70% du temps machine, uniquement pour l'affichage de l'image.



L'utilisation du mode Overcan permet d'afficher une image sur toute la surface du moniteur (plein cadre). Ce mode est très pratique pour les possesseurs de vidéo, et permet de créer des jeux d'arcades dignes de ce nom. Des rumeurs circulent sur la disponibilité prochaine d'un nouveau jeu de chips, qui ajouteraient les caractéristiques suivantes:

- blitter adressant 1 mega, au lieu de 512 ko,
- possibilité d'afficher un écran de 1008x1024 en 4 couleurs (moniteur spécial nécessaire).

LES COPROCESSEURS

Le circuit DMA, le circuit DMA (Direct Memory Access) établit des transferts entre la mémoire et un périphérique ou un coprocesseur sans l'aide du 68000. Le circuit DMA de l'Amiga est un modèle de genre: il comporte 35 canaux (ils peuvent être en macro-informatique). On peut par exemple faire toutes les actions suivantes simultanément:

- réaliser des transferts avec le blitter;
- utiliser 4 lecteurs de disquette;
- jouer une musique sur quatre canaux;
- faire une narration avec des sprites;
- des modes mixtes avec le copper

et il nous restera encore 4 canaux de libre!

Le blitter. Le blitter de l'Amiga est très performant, et bat à plate couture celui que l'on trouve sur les Mega ST.

Voici ses caractéristiques:

- 1) il permet de réaliser non pas un mais trois transferts simultanément, et le tout sans ralentir ou stopper le 68000. Le 68000 envoie les différents paramètres au blitter, celui-ci démarre le flux transféré(s), pendant que le 68000 continue sa tâche. Il peut aussi (lors du transfert) exécuter des fonctions logiques entre les différents sources. Que dit-on?
- 2) il permet aussi de tracer des droites, et d'écrire des points
- 3) il réalise aussi des remplissages de formes avec un seul motif (brames)
- 4) toutes ces opérations sont réalisées à une vitesse foudroyante, car le blitter est à peu près 10 à 20 fois plus rapide que le 68000

Le Copper; le copper est un autre circuit bien spécifique à l'Amiga. Il est chargé de contrôler toutes sortes de tâches et de modifier les registres internes de la machine dans un balayage écran. Le Copper est complètement indépendant par rapport au 68000, il ne lui vole donc pas de cycles machine et n'a besoin d'aucun contrôle de sa part. Une fois initialisé par le 68000, le copper exécute une sorte de macro-programme appelé "copperlist". Comme un microprocesseur, le copper dispose d'un jeu d'instructions qui lui est propre. Bien sûr, ce jeu est très serré et ne comprend que trois instructions, mais il n'en reste pas moins un outil fort puissant. Voici de quoi il s'agit:

- WAIT: permet d'attendre qu'une position de l'écran soit en cours de balayage (sur X et sur Y jusqu'à 256 fois par ligne vidéo);
- MOVE: comparable au Move du 68000, elle permet le transfert de données dans pratiquement tous les registres internes de la machine;
- SKIP: pratiquement identique au Wait, excepté que le passage à l'instruction suivante s'effectuera si la position écran est égale ou dépassée

Le copper est utilisé pour effectuer des modifications en cours de balayage écran (modification de la palette de couleurs, changement de mode graphique ou de résolution, etc). Il peut aussi déclencher une interruption, synchroniser le chip sonore ou contrôler le blitter.

LES SPRITES

Les sprites sont des objets qui, une fois créés, peuvent être animés indépendamment du fond (background) et de façon autonome. Les sprites sur Amiga sont de vrais "hardware sprites", c'est-à-dire que leur gestion est prise en charge par un circuit électronique et non par un vulgaire programme d'animation de tables de données, beaucoup plus lent, comme sur Atari ST ou Amstrad CPC. Les premières machines à posséder des sprites hardware ont été le Texas Instrument T199-4A, les MSX et la célèbre Commodore 64.

Le Chip sonore de l'Amiga peut justement être considéré comme un "sprite hardware" : il comporte 4 canaux, qui peuvent utiliser indépendamment leur propre forme d'onde. A la différence des "chips" de génération précédente, il travaille uniquement avec des richesses sonores. On peut, par exemple, échantillonner un morceau musical, puis insérer le chip en donnant l'adresse de départ de l'échantillon, la longueur de ce dernier, la vitesse de lecture et le volume. Il ne restera qu'à démarrer le circuit DMA qui occupera de jouer l'échantillon ininterrompue, jusqu'à l'intervention du programme pour une modification éventuelle. Autrement dit, on peut lancer simultanément 4 échantillons (1 sur chaque canal) avec des vitesses différentes, et le tout pourra même subir une intervention du (8000).

Les principaux avantages du sprite sont :
- un déplacement instantané contrairement à une table de forme qui implique le déplacement de plusieurs Ko de données ;
- la non-nécessité de sauvegarder le fond (background) sur le sprite, lui, est complètement indépendant.

- la possibilité d'avoir jusqu'à trois couleurs plus une transparente sur la même sprite ;
- une taille de seize pixels de large et n'importe quel nombre de lignes pour un sprite simple ;
- la possibilité de combiner plusieurs sprites pour obtenir une forme plus large ou pour avoir un choix de couleurs plus grand ;
- la possibilité de détecter les collisions avec le fond ou les autres sprites par le simple test d'un registre ;
- la possibilité de donner la priorité d'apparition à l'écran soit au background soit au sprite.
Bien sûr, l'utilité du sprite est évidente dans les jeux d'arcades et pour toutes les animations ultra rapides. Il faut aussi que le peintre de la scène sur Amiga est évidemment un sprite et c'est la raison pour laquelle il ne clignote pas.

LES REGISTRES INTERNES

Comme tous les micro-ordinateurs, l'Amiga possède son lot de registres internes. Chacun de ces registres a un rôle bien précis à jouer au sein du système. Il permet, par exemple, de modifier la palette de couleur, les coordonnées de la scène, etc. Sur l'Amiga, il faudra savoir de modifier ceux-ci directement, car si l'on travaille en assembleur,

FANTAVISION

Ce logiciel est la dernière création de Broderbund (oh oui, le Broderbund du célèbre jeu *Choplifter*), qui vient déjà commercialisé pour IBM PC et Apple II GS. Fantavision se compose d'une boîte, contenant une disquette, un manuel en anglais assez bien réalisé, et une carte de référence pour "apprendre à utiliser le logiciel très rapidement sans se servir du manuel" : beau programme!

LE PROGRAMME

Je clique sur l'écran en forme de projecteur "Fantavision" -> on passe, je signale l'existence d'un autre programme sur la disquette, "Fantaplayer", qui est un Run Only (pour juste visionner les animations) et le logiciel se lance. Je me retrouve devant un écran de travail avec, sur la gauche, une boîte à outils graphique, au centre, une palette de couleurs et une boîte pour les effets généraux, et, sur la droite, une fenêtre de contrôle du film, séquence par séquence avec le gestion sonore.

Fantavision permet de réaliser des animations d'objets 2D en définissant simplement leur état initial (position, forme, taille, couleur...) dans une séquence, et leur état final (ou suivant) dans la séquence qui suit. Le logiciel gère plusieurs simultanément, et de manière indépendante, les images intermédiaires. On ne visualise à l'écran que les états de départ de chaque séquence. Un petit menu permet de passer d'une séquence à l'autre, et l'on dispose des options suivantes : "Blank", qui sert à insérer une séquence vierge, "Clone", qui recrée une séquence, "Info", pour modifier l'agencement des scènes, et "Sound", utilitaire de gestion des sons. Ce dernier permet de charger, dans le buffer, tout son de format WAV pour l'insérer dans la séquence. On peut y changer le pitch, la balance droite / gauche, la durée, l'écho et le volume.

LES OUTILS

Fantavision dispose, comme tout programme de dessin, d'un "Draw" (devenir à main libre), de figures (triangle, cercle, etc.), et gère tous ses objets en mode vectoriel comme Auto Animator. Il permet d'intégrer du texte, de la taille que vous désirez. Il est possible, par l'option Bitmap, de charger n'importe quelle image BMP pour l'insérer en tant que fond ou sprite (vous allez donc pouvoir lui faire subir toutes les transformations - héhé! Attention cependant, car aucune modification n'est possible sur le bloc bitmap et l'on doit se mettre dans le résolution correcte. En ce qui concerne les objets, ils peuvent être modifiés en redimensionnant ou supprimant des points. On retrouve les fonctions Erase, Delete, Duplicate, Zoom, Rotation 2D, Rotation 3D et Realigner. Bien entendu, sont aussi présents dans les menus, les "classiques" Cut, Copy, Paste, et les options Screen Size (320x200 à 640x344), et les choix de palettes (37 de 32 couleurs chacune).

3855 SMY'ST

Ses couleurs, ses solutions, ses informations, son téléchargement, ses tests, son Mac Doc et sa petite église du dix-huitième siècle!

LES MODES

En mode "Glitch", toute modification sur un objet est automatiquement repérée sur les autres séquences "Overlay", quant à lui, permet de conserver un écran qui pourra être utilisé comme fond pour plusieurs autres séquences. Plusieurs effets différents sont possibles pour l'animation.

- Normal se contente de diffuser l'animation sans artifice particulier;
- Background permet de garder un objet en fond;
- Lightroom crée des séries de flashes du plus bel effet.

- Trace laisse à l'écran la trace de l'objet quand il change de position (comme sur un écran multivues très mal réglé).

Enfin, la manipulation des objets peut se faire en mode schéma, fil de fer ou DOT (où les points sont grossis pour un accès plus facile).

CONCLUSION

Fantavision est un logiciel d'animation très puissant qui surpasse son concurrent direct, Aegis Animator, par sa facilité de calcul des positions transitoires de l'objet et par conséquent la fluidité de mouvement qui en résulte. La comparaison avec un langage de programmation graphique comme "The Director" serait fortuite, mais Fantavision propose un agréable "raccourci" vers la création, en particulier pour les graphistes et les autres utilisateurs, leur évitant ainsi tous les aléas du "fichage".

P. Spach

EXCELLENCE!

Après Word Perfect, le dernier avatar textuel sur Amiga se nomme modestement "Excellence". A quand IdéalText, ou Le Meilleur? Bâgnac a pari, "Excellence" se démarque de ses concurrents par un ensemble de fonctions plutôt complet. Juges-en multi-colonnage, paragraphes, notes en bas de page, planaire, calculs, index et table des matières, postscriptage. Le langage de description de page Postscript est supporté afin d'obtenir des trappes parfaites sur un imprimante laser. Les allongues de l'orthographe n'ont pas été oubliées, puisque, outre un énorme dictionnaire, le logiciel comporte un thésaurus permettant de retrouver synonymes et antonymes. Plus original, un correcteur grammatical agrège certaines fautes de syntaxe, mais en anglais. Et là réside le plus grand défaut de ce logiciel que nous vous présentons en avant-première, c'est qu'il n'est pas encore diffusé dans notre cher pays. De toute manière, même si cela était, il semble bien improbable, vu la complexité syntaxique de notre langue, que cette fonction soit reportée dans une hypothétique version nationale. Nous continuerons donc à écrire "hétérographe" et "ensoleilisme" en toute innocence.

Episode next:

A LA DECOUVERTE DE L'AMIGADOS

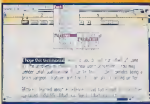
Comment sont organisées les informations sur une disquette? Comment se promener avec l'AmigaDos dans les entrailles d'un disque?

Bien vite on s'aperçoit que le Workbench, ce fantastique outil avec lequel on peut développer un programme, ouvrir un répertoire, changer les couleurs de l'écran et pleins d'autres choses, ne suffit plus. En effet, les possibilités de l'AmigaDos, que le Workbench n'exploite qu'en partie, sont presque illimitées. De plus, une bonne connaissance d'un ordinateur comme l'Amiga débute obligatoirement par une bonne maîtrise de son système d'exploitation.

Pour cela, il va falloir cliquer sur le mystérieux icône nommé CLI et même user pour ses doigts sur le clavier, en abandonnant la souris momentanément. Avant de commencer quoi que ce soit, il faut apprendre un peu de théorie ou plutôt un peu de vocabulaire.

Pour s'y retrouver, notre ami l'Amiga a différencié certains programmes des autres. Afin de mieux comprendre, il faut imaginer un meuble (la disquette) avec des tiroirs (dossiers en anglais), et ces tiroirs contiennent soit d'autres tiroirs (on peut servir), soit des programmes que l'on appelle fichiers (fichiers). C'est-à-dire que lorsqu'on lui demande ce que contient la disquette, il vous donne la liste de ses tiroirs; mais pour voir ce qu'ils contiennent, il faudra le lui demander. On verra par la suite que la disquette contient d'autres informations.

Nous allons travailler sur la disquette Workbench ou plutôt sa copie. Il s'agit en effet d'un disque de formatage avec de fausses manœuvres. Pour effectuer cette copie, nous allons utiliser la méthode bien connue qui consiste à sauter l'icône d'une disquette sur l'icône de la disquette Workbench. Nous verrons plus tard que l'on peut faire la même chose en passant par le CLI. Cette opération effectuée, passons à la suite.



Il n'y a vraiment aucune excuse pour ne pas utiliser le CLI, une excuse non démentie par son caractère simpliste. Vous avez le choix entre deux solutions soit vous saisissez vous-même le CLI à partir du Workbench, soit directement après avoir inséré la disquette Workbench. Pour la première, il faut tout d'abord cliquer sur le bouton "System", puis sur CLI. Les deuxième méthode consiste à insérer la disquette Workbench, puis, dès que l'écran devient bleu et qu'apparaît le premier message, à presser simultanément les touches CTRL et D. Il faut écrire "System" et

appuyer de nouveau sur la touche d'entrée. A partir de ce moment apparaît le "Is", qui veut dire que la machine est prête à recevoir une instruction. (C'est un peu comme le "Ok" ou Ready de certains ordinateurs).

Tout le monde sait que l'on doit tout dire à l'ordinateur car il ne fera que ce qu'on lui aura dit de faire. Il faudra donc lui dire d'afficher le contenu d'une disquette pour qu'il le fasse, car si ne peut pas deviner ce que vous voulez. Vous avez donc besoin de lui donner des instructions qui ne sont rien d'autre que des ordres. Par exemple, DIR permet d'afficher le contenu d'une disquette (il faut taper RETURN ensuite). DIR aura d'un nom de périphérique affichera le contenu du périphérique. On peut sauvegarder, après avoir cliqué deux fois sur l'icône CLI, DIR (avec de RETURN). Vous voyez alors apparaître à l'écran des noms de fichiers ou de fichiers avec un caractère précédant les lettres de disquette. On peut sauvegarder les noms avec le "Ctrl" ou les "Shift" ou ce que l'on a appelé "Tirer". On peut repasser plus loin les lettres de l'ordinateur en appuyant sur la touche de l'ordinateur.

Quand vous serez remis du choc, nous pourrions continuer. Vous pourriez maintenant la possibilité de sauvegarder le contenu de "Utilitaires". Il en existe une seconde qui consiste à se placer devant le titre puis à cliquer sur la touche de l'ordinateur. Pour le fonctionnement, on utilise CD et pour l'affichage, c'est toujours et encore DIR.

CD/Utilitaires

DIR. En effet, le résultat est le même que pour DIR. Utilitaires qui ne nécessite aucune instruction. En fait, après un ordre CD, l'ordinateur vous qu'il ne doit pas aller vers autre part que dans le titre d'une. Il vous sera possible de laisser le programme Notepad, par exemple, en appuyant Notepad. Quelle question? Only Amiga ou de quoi? Il faut bien noter que cela n'aurait pas été possible sans l'ordre CD. Utilitaires qui vous a permis de vous positionner devant le titre Utilitaires. Sans cette instruction, l'ordinateur, qui n'a vu que les différents titres sans voir ce qu'ils contiennent, aurait répondu qu'il n'a pas trouvé le fichier. Pour sortir du titre Utilitaires, il faut écrire CD.

Si vous tapez DIR, vous êtes en face des différents titres. Vous n'avez alors que trois instructions et déjà, vous pouvez afficher les répertoires et fichiers d'une disquette, et même demander un programme. Mais ce n'est pas tout. Certains disent que tout cela est possible avec le Workbench, à ce cas là, je réponde : qu'ils ont mal regardé et qu'il n'est pas remarqué les "ctrl" et autres qui sont devant les disquettes et ne sont pas toujours représentés par de jolis petits dessins comme à l'écran.

Il peut arriver que vos disquettes soient pleines, cela à cause de programmes, d'images, d'animations, de fichiers machins ou d'une autre espèce, et qui maintenant ne représentent plus rien et empiètent les petits petits fichiers de système en toute quiétude. Pas de panique, l'AmigaOS arrive au gâchis avec des termes comme DELETE.

ou COPY. La première permet d'effacer un programme et la deuxième de copier un fichier. La syntaxe est simple pour DELETE, c'est DELETE nom du fichier. On peut écrire :

CD/Utilitaires

DELETE Calculateur

Horreur! Oh désolé! Oh veuillez attendre.

Qu'a-t-il fait? Je vous de vous faire effacer

Calculateur. Mais ce n'est que la copie du Workbench, alors calmement. On aurait pu, écrire :

DELETE Utilitaires/Calculateur

Le " / " permet de localiser Calculateur dans le répertoire Utilitaires. La commande COPY vous permet de copier des fichiers.

Vous connaissez certainement le problème pour copier quelque chose : il faut une source et une destination, comme sur les plates-formes classiques. Tout le monde n'a pas le chance de posséder une

plate-forme... enfin, je vous dire dans le monde de disquettes. Heureusement, l'AmigaOS (Aide aux Non Possesseurs de Disquettes) a trouvé une solution qu'elle vous fait partager immédiatement. Il suffit d'insérer la disquette virtuelle (est-ce ça?) Le disque virtuel est une partie de la mémoire qui est utilisée comme une disquette, et cela correspond à l'ordre RAM, que l'on appelle en fait à droite de l'écran Workbench.

ATTENTION. Je vous déjà les possesseurs de deux disquettes parvenant à mieux accélérer le tout pour voir ce se termine la partie sur les non-possesseurs de disquettes. Vous avez tout, car on ne sait jamais, il peut tomber en panne (DN) tout et on peut avoir besoin de la débarrasser pour récupérer un peu de place en mémoire. Je vous conseille donc de tout lire.

les débats les nombreuses pour copier un fichier d'une disquette sur une autre sans pour cela posséder un deuxième lecteur. Tout d'abord, il faut copier le fichier en mémoire sur le disque virtuel (on pourrait par exemple récupérer Calculateur de la disquette Workbench sur le copie tout ce qu'on a vu sans apercevoir). Pour cela, il faut taper le nom de la disquette du Workbench originale dans le lecteur interne, puis entrer la formule magique suivante COPY cd Utilitaires/calculateur RAM.

Magnifique! Non, il ne s'agit que d'un ordre COPY ordinaire, dont vous le voyez COPY pour copier destination. Notez bien que la source et la destination sont séparées par un espace. De plus, le disque virtuel est désigné par RAM. RAM veut dire Random Access Memory (à vos souhaits), en fait, "mémoire vive".

Les deux points suivants dire qu'il s'agit d'un périphérique. On trouve aussi DIR qui veut dire lecteur de disquette interne, et DSI : lecteur externe. Après avoir écrit tout cela, le fichier est dans RAM. Il faut maintenant le transférer sur notre disquette. Avant tout, vous avez certainement remarqué que l'ordinateur, à chaque fois, affiché sur la disquette ce qui signifiait l'opération que vous venez d'entreprendre, d'un sans perte de temps. Plus...

insérer tout cela, il suffit de copier les instructions dont on a besoin en RAM.

COPY aDy RAM

COPY aDyRAM

COPY aCopy RAM

COPY aDelete RAM

CD RAM

Il faut bien sûr, après chaque appui sur RETURN, attendre que l'ordinateur ait copié l'instruction en mémoire pour entrer la suivante. CD RAM permet de se brancher sur RAM et non sur une disquette, si la disquette Workbench sur laquelle sont enregistrées toutes les instructions. D'ailleurs, on peut remarquer et qui dégage le brier. L'on peut naviguer toutes les commandes du CLI Manquant, il nous faut copier le fichier Calculator sur la disquette de destination (la copie du Workbench sur RAM n'est qu'une étape et non la terminus. Pour cela, il faut insérer la disquette de destination dans le lecteur puis taper

COPY RAM Calculator dD Utilites

Tout en notant que l'on aurait pu copier Calculator dans un autre tiroir sur la même disquette en utilisant

COPY RAM Calculator dD System

Et même changer son nom en utilisant

COPY RAM Calculator dD System/Calculatrice

ATTENTION Ne vous amusez pas à changer tous les noms de fichier, sinon l'ordinateur ne s'y retrouvera plus. Un programme peut parfois inclure une instruction qui le rattache directement à un



autre fichier, et si son nom est changé, l'ordinateur ne trouvera plus le fichier.

Continuons avec le générique pour ceux qui possèdent deux lecteurs (de disquettes, bien sûr). Il faut insérer la disquette source dans le lecteur interne et la disquette destination dans le lecteur externe, puis taper

COPY dD Utilites/Calculator dD Utilites

C'est génial, sauf pour ceux qui ont oublié de mettre une disquette dans le deuxième lecteur qui s'appelle DF1 (DF comme son frère F0, mais avec un 1). Que savez-vous faire maintenant? En fait, vous savez explorer une disquette jusqu'à des entrailles, afin de chercher le fichier qui vous intéresse et le copier ailleurs.

Voilà de quoi occuper les longues soirées de novembre en se réchauffant les doigts sur le clavier, et en attendant la suite de cette merveilleuse épopée dans le prochain numéro de Génération 8.

Jean-Michel Marie-Jules

DE QUOI LIRE

BIBLIOTHEQUE AMIGA - Certes, la bibliothèque dédiée à l'AMIGA n'est pas encore des plus fourmies, mais outre les titres parus en langue anglaise "ROOM BERNER" et autres "HARDWARE MANUAL", qui restent des livres très techniques, il existe quelques bouquins destinés à guider le débutant ou à dépasser le programmeur confirmé. C'est de ces livres dont nous allons parler dans les quelques paragraphes qui suivent.

CLEFS POUR L'AMIGA

(par Bernard Michel, Vincent Labaye et Guy Hernet)

Plutôt que d'écrire un livre rempli de généralités utiles, les auteurs ont décidé de faire un petit guide, principalement destiné à toujours rester à portée de main.

Bien construit "CLEFS" est divisé en neuf chapitres et augmenté d'un index. Chacun des chapitres traite d'un domaine bien particulier. Paragraphe, le CLI, le langage machine. Un ensemble de listings de démonstration complète le tout. Par exemple, on peut trouver, dans le chapitre traitant de l'AmigaDos, un récapitulatif des différentes commandes du CLI, ainsi que leur description. "CLEFS" est en fait un second mode d'emploi de l'AMIGA, qui fournit beaucoup avant près de ses TRUCS ET ASTUCES (MICRO APPLICATION).

A trop vouloir parler de tout, le lecteur finit souvent par ne plus rien comprendre. C'est un peu ce qui arrive avec ce livre. Les auteurs nous proposent en fait des programmes peu souvent utiles (même parfois complètement inutiles, et bogués en plus !). Le tout en BASIC (heur ?) ou bien en langage C. Il est très difficile, à cause d'une construction complètement anarchique, de retrouver un programme après avoir fermé le bouquin. On leur pardonne tout de même ces petits défauts, car c'est l'un des premiers livres à être parus en français sur Amiga.

LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE

Ce livre apporte toutes les lumières sur la manière de programmer en langage machine sur l'Amiga. L'auteur nous décrit les différents assembleurs disponibles, et après avoir donné son avis, laisse le choix au lecteur. La préférence ira tout de même vers le Micro assembleur de Metacom, qui permet l'écriture de très longs programmes. Cet ouvrage

tiel pas un cours sur l'assembleur du 68000, mais simplement une approche. On apprendra, par exemple, l'utilisation des routines système, l'organisation des différentes librairies, la création d'un cos, mais on ne trouvera aucun enseignement utile sur le bitset et le copier. Cet ouvrage ne permetira pas au lecteur d'initier, par exemple, la création de jeux. Il présentera plutôt une familiarisation d'initiation (gestion des fichiers, macros, préprocesseur). Cette approche ne me semble pas intéressante dans la mesure où l'initiation est plutôt orientée vers le langage C et que l'assembleur ne fera pas gagner beaucoup de temps. Cela dit, ce livre est quand même intéressant, et permettra une initiation relativement facile au langage machine.

LA BIBLE
DE L'AMIGA

—(over Mr. DeLoach, Mr. Callahan, Mr. Schomberg)

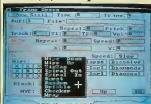
Après avoir attendu plus d'un an, apparaît enfin sous nos yeux *châtré* Le livre de Mamez. Ce bouquin, d'à peu près 700 pages, entre directement dans le sujet en nous présentant très techniquement les différents changements d'originalité de l'Amiga Agnus, Denise et Paula. Après ces descriptions, on nous montre les différences entre les connecteurs des Amiga 1600 et 2000. Une fois faite cette introduction (ardue) de la machine, on passe avec soulagement à la partie ludique. On trouve bon nombre de descriptions quant à la programmation car différents coprocesseurs, le tout bien sûr en assemblé. Le premier exemple concerne la programmation du copier et la gestion de l'écran comment utiliser le mode "full-playfield" et faire des scrollines.

L'élaboration d'un bétailier, bien que plus ardue, est faite avec précision. Ses différents registres sont commentés et l'on nous donne deux exemples de programmes : le bétailage de droses et le remplissage de fermes. Le crénelé soigné ne sera pas oublié : des programmes simples sont décrits. Une consommation maximale de l'autochambre 68000 est tout de même nécessaire pour comprendre l'ensemble de ces programmes. Le chapitre 2 est consacré au langage Basic : sensible de routines natives en BASIC et d'éléments de la gestion mémoire et du fonctionnement matériel, il traite des bibliothèques, du fonctionnement matériel, et des interruptions. Ce chapitre plutôt réservé aux spécialistes demande une certaine attention au lecteur, vu sa complexité. Le fin du livre, quant à elle, traite de la balistique. Des, de la structure des fichiers, de l'appel des programmes sous CUI et sous WORDPROCESS, et enfin des différents structures (d'entrée).

En conclusion, nous pouvons dire, que ce livre est utile dans le détail technique et s'adresse à toute personne désirant connaître l'usage et l'usage des programmes et trouver tous les renseignements possibles concernant le futur et l'électronique pour réaliser des systèmes "d'usage" dérivés, de nos jours.

AMINO ACIDS

Tout d'abord, Commodore vient de mettre sur le marché une nouvelle carte d'extension mémoire 8Mo pour la série 2000. Son principal intérêt est d'être fournie soit complète, soit avec 2Mo mais avec les supports pour ajouter des boîtiers à concurrence des 8Mo, avec une option 4Mo. Son prix : 6490 francs HT pour la 2Mo et 18 990 francs HT pour la 8Mo. L'extension nous amène quelques logiciels, plus ou moins attendus. La prime de l'éditeur le plus productif revient sans conteste à Amiga qui lance simultanément "Light Camera Action", la version 2.0 de Vidéoscope 3D, Mindbox 3D et une autre version 2.0 pour Audioconstructor. Après une tendance ascendante pour les développements graphiques, il semblerait que les éditeurs découvrent tout à coup les virtualités sonores de l'Amiga. Deux autres samples, Pro Sound Designer et A.M.A.S., arrivent simultanément, avec des prix bien sympathiques tout en intégrant le MIDI. Et l'installable progressivement étend un peu, après KCS et l'éditeur de MUSE, vers Mode Recording Studio (une version démo de KCS), et un éditeur de 10901. Ouverture très intéressante, car le multibyte apporte un confort non négligeable dans ce genre d'applications, et il sera temps que d'autres développeurs, peut-être plus professionnels, passent le jour. Du côté professionnel, justement, et dans un autre domaine, une nouvelle version 100% française de Professional Page (soft et notes) est maintenant disponible chez Micro Applications, qui propose par ailleurs deux ouvrages : 808 Amiga Test, incluant le Workbench 1.3, et la Bible de L'Amiga.



GEN4 & JDR

Comp-U-Ter-4 se précipite vers le moniteur le plus proche. Un message de l'Ami Ordinateur venait de s'afficher sur l'écran. Comp-U-Ter eut un petit gloussement en voyant son nom s'afficher à l'écran. Il était une nouvelle fois devant remplir son rôle de clarificateur! L'Ami Ordinateur lui explique rapidement la situation, la rubrique Jeux de rôle de Génération 4 avait mystérieusement disparu, et c'était à lui de la retrouver, sans quoi le numéro 5 de ce fantastique magazine dédié à l'Ami Ordinateur risquait de sortir sans la fameuse rubrique. Comp-U-Ter-4 se précipita là où on avait aperçu la rubrique dans le secteur Bur! Après avoir interrogé pendant assez longtemps toutes les personnes du service de triage, il tomba enfin sur le document recherché, le formulaire 27B tiret 8, nécessaire au transport de tout matériel informatique, était contre-contresigné d'un faux nom. En quelques heures, habitué à ce travail d'identification rapide de tout être, le futur Hot-Hère-6 était retrouvé, et soigneusement recollé après qu'il ait revêtu l'emplacement de la rubrique. Comp-U-Ter se dépêcha vers l'endroit indiqué, et trouva rapidement le document. L'ayant entre ses mains, il ne put s'empêcher de le lire. Comment aurait-il pu se douter d'une telle trahison de la part de l'auteur du texte? La rubrique parlait bien des jeux de rôle, mais assurément pas de l'Ami ordinateur! Comp-U-Ter-6 se trouvait dans un embarras monstre: soit il rapportait le document à l'Ami Ordinateur, mais celui-ci risquait de l'écouter en se rendant compte qu'on ne parlait pas de lui, soit il ne rapportait pas le document, mais on aboutirait au même résultat. La seule solution qu'il trouva fut de partir avec le document. On raconte qu'il serait mort dehors, capturé par des Commies. En tout cas, il n'y eut pas de rubrique Gen4 & Jdr dans le dernier numéro.

COMP-U-TER-5

La rubrique change quelque peu par rapport à la première. Cela à cause de la mauvaise volonté de certains, et de la bonne d'autres. Nous ne parlerons donc dans cette rubrique que des personnes qui prennent la peine de collaborer avec nous en nous envoyant leurs produits ou leurs données, tant pas pour les autres. Nos colonnes leur restent ouvertes et j'attends donc de leurs nouvelles. Voilà.

LES NOUVEAUTES

CROC: Après la sortie du très original *Armando*, Croc nous sort des scénarios et un écran pour *Bitume*.

JEUX DESCARTES: Le spécialiste du jeu de réflexion y va fort, comme toujours. *Zème Mortelle*, le supplément de *Bloodbowl* est sorti, et rajoute de la magie, de nouvelles équipes et plein de règles supplémentaires à ce jeu mêlant football américain et hérité d'antiquité.

L'Appel de Cthulhu voit son nombre de scénarios augmenter avec la sortie de *Terror Australis*, scénario dans lequel se trouve la fin du scénario des *Massques de Nyarlathotep*.

Pour Maléfices, Folles Vietnamiennes, un scénario se déroulant à Viênam dans une ambiance explosive, alors que les États du Secteur MIT, un général scénario pour *Paranoïa* a été enfin sorti.

On attend maintenant *Warhammer Role Playing Game* en français, le complément de *Star Wars*, le O-Manuel de James Bond et le premier scénario pour ce jeu.

ORIFLAM a sorti *Le Maître des Runes*, un supplément pour *RunesQuest*, ainsi qu'*Hawkeemoon*, un jeu très étrange dans le même style que *Stormbringer* et *RunesQuest*. Bientôt la sortie de l'écran d'*Hawkeemoon*, de scénarios pour *Stormbringer* et *Hawkeemoon*, mais aussi d'un jeu de SF nommé *Multi-Monde*!

SIROZ PRODUCTION: La série *Universum* contient aujourd'hui trois volumes (voir test), et semble devoir s'agrandir rapidement d'un quatrième.

On attend maintenant *Warhammer Role Playing Game* en français, le complément de *Star Wars*, le O-Manuel de James Bond et le premier scénario pour ce jeu.

ORIFLAM a sorti *Le Maître des Runes*, un supplément pour *RunesQuest*, ainsi qu'*Hawkeemoon*, un jeu très étrange dans le même style que *Stormbringer* et *RunesQuest*. Bientôt la sortie de l'écran d'*Hawkeemoon*, de scénarios pour *Stormbringer* et *Hawkeemoon*, mais aussi d'un jeu de SF nommé *Multi-Monde*!

SIROZ PRODUCTION: La série *Universum* contient aujourd'hui trois volumes (voir test), et semble devoir s'agrandir rapidement d'un quatrième.

REVUE DE PRESSE

CASUS BELLI numéro 46. Le plus gros, le plus beau et le plus complet des catalogues de jeux de rôle propose un test complet d'*Empires & Dynasties*, de Mar 68 et de *Suprematie*, ainsi que des scénarios pour *A.D.&D.*, *JRTM*, *Cthulhu* (version SF) et *Runesquest*. A noter un article très intéressant sur l'informatique et les jeux de rôle.

CASUS BELLI numéro 47. Toujours gros, toujours bon, toujours complet, on y trouve des tests complets de James Bond 007, de *Trauma*, des tests jeux *Universum*, de *Full Metal Hero* et des scénarios pour *La Table Ronde*, *Stormbringer*, *Maléfices*, *Warhammer*, *Tank Leader* et *Cry Havoc*!

MELUZINE numéro 4. Il s'agit d'un trimestre édité grâce à Publishing Partner et dont le contenu est tout à fait original. On y trouve même des articles en relation avec l'informatique. Vous pouvez l'obtenir par correspondance, en envoyant 20 F à Hubert Fournier, 18, route de Béarns, 78350 Jouy en Josas.

TESTS

STAR WARS

Editeur: Descartes
Prix: 89 Francs

Plus de dix ans après la sortie du film, Domark, société d'informatique, obtient le droit de sortir un jeu vidéo

basé sur le film. Plus de dix après, West End Games obtient aussi les droits pour en faire un jeu de rôle. Jeux Descartes propose le produit en français, sous forme d'un livre de 160 pages.

Ce qui est excellent, c'est que les auteurs du jeu ne sont pas tombés dans le piège de faire bêtement un jeu avec les héros du film, mais ils ont profité du fait que tout le monde connaît l'univers du jeu pour surtout étudier le système des règles... et c'est une réussite. Avec 24 classes de personnages, un système de jeu et de combats à la fois simples et réalistes, Star Wars est un excellent produit pour tous ceux qui cherchent un jeu de rôle de Space Opéra, simple et permettant tout ce que l'on peut imaginer. A noter les excellentes traductions et présentation du produit, ainsi que les nombreuses illustrations en couleur qui donnent aux règles un aspect plus vivant!



JAMES BOND 007

Editeur: Descartes
Prix: 119 Francs

Jeux de rôle conçus des amateurs depuis bien longtemps, la version française est désormais disponible chez Jeux Descartes, sous forme d'un livre de règles, comme Star Wars. Ce qui frappe la première fois que l'on regarde James Bond, c'est tout d'abord le grand nombre d'illustrations (encore plus que dans Star Wars), mais aussi le niveau de documentation sur les films. On trouve en effet des portraits de tous les personnages importants de tous les films, mais aussi des vues des voitures ou des véhicules qu'utilise habituellement le célèbre agent secret. Le jeu est très simple, et la loi sera plus de l'univers de Bond que des règles du jeu, ce qui permet de jouer facilement tout en simulant presque tout ce que l'on voit dans les

films. James Bond possède aussi de nombreuses idées originales, comme celle des points d'héroïsme (ce fut, me semble-t-il, le premier jeu à introduire ce système) qui permettent de changer les résultats d'un jet de dé d'Superbelement réglés, applicable à tous et facile à comprendre (chaque règle est accompagnée d'un exemple d'application). James Bond est un produit de qualité qui plaira à tous ceux qui cherchent un jeu du style, simple et complet.



COLLECTION UNIVERSUM

Editeur: Sirox Production
Prix: 75 Francs

Sirox Production propose trois produits basés sur un nouveau système d'édition de jeu. La gamme Universum est une série de jeux de rôle de science-fiction, dont chaque scénario se déroule sur un monde différent, tout en ayant le même système de règles de l'un à l'autre. Dans les trois produits, on retrouve donc le même niveau de règles de base, règles très simples à comprendre: pour des personnes ayant déjà pratiqué les jeux de rôle. Ensuite, on trouve un livret sur le monde en question, avec l'histoire de la planète, sa faune, sa flore, ses habitants, ses légendes, bref, tout sur l'univers dans lequel se déroule le scénario. C'est dans ce livret que viennent se rajouter les règles supplémentaires qui dépendent du monde dans lequel se déroule le scénario. Enfin, le troisième livret propose un scénario complet dans le monde en question. Chaque jeu de la série Universum constitue donc un jeu complet et autonome pour le prix d'un scénario.

Si on vous propose une quête quasi-mythique dans un monde où les humains se sont scindés en deux camps: les Gros qui passent leur temps à manger, et les Flabbeles. Evidemment, des races locales de différents niveaux de développement peuplent la planète et posent des problèmes à tous. Vous jouez des personnages de l'une de ces races.

Koros est une histoire de prophétie dans un monde féodal où un roi tentera tout pour ne pas se faire révoquer.

Berlin X'III est assurément le meilleur scénario de la série, mais aussi le mieux construit et le mieux illustré. Tout se déroule sur Terre, à Berlin, dans un univers entre Blade Runner et Judge Dredd. Les participants jouent le rôle de flics qui doivent faire respecter la loi dans une ville déchaînée par les activités illégales les plus diverses, et où leur présence est plus que mal vue. Le scénario, construit comme ceux de Judge Dredd avec beaucoup de missions rapides est en fait d'un genre tout à fait surprenant: certaines personnes semblent sortir tout droit de vos cauchemars. Un excellent scénario propice à une ambiance tendue et bien glauque.

C'est arrivé demain

LES COMPAGNIES ETRANGERES

HEWSON

Après la vague de supers jeux, on aurait pu croire qu'ils allaient ralentir. Eh bien, non! Voici une photo de Kalashnikov, un jeu fait par l'auteur de Verminator. C'est très beau, mais ça a l'air complexe. En décembre, sur ST et Amiga, prévient Stormlord et Asteroth (un jeu de type Gauntlet?), et en janvier, Kalashnikov (un jeu à scrolling multi-directionnel comprenant 250 tableaux!) et JMP4. De bien beaux produits en perspectives!



ANCO

Robbeery, un jeu d'échelle sur Amiga est disponible, mais on devrait avoir très prochainement Highway Hawks, la version Anco sur Amiga de Road Blaster, ainsi qu'un jeu de Hockey sur ST et Amiga: Face Off.



MICROPROSE



GO

Tiger Road, jeu d'arcade et d'arts martiaux ne devrait plus tarder, alors que Black Tiger, le jeu bourré de dragons est repoussé au début de l'année 89. Avec beaucoup de chance, 1943 sera en boutique quand vous lirez ces lignes.



C'est Times Of Lore qui ne devrait plus tarder à sortir sur ST et Amiga, un jeu de rôle et d'arcade signé Origin!

MASTERTRONIC

MotorByke Madness est sorti, et c'est donc Double Dragon qui fait maintenant siffler tout le monde. Le jeu devrait sortir sur ST et Amiga fin Octobre, sous le label Melbourne House.

NOVAGEN

Cela fait maintenant un an que la société annonce la sortie prochaine de Damocles, la suite de Mercenary. Comme c'est parti, ça sera démodé avant d'être édité.

ELECTRONIC ARTS

Powerdrome, la course de vaisseau spatial sur des circuits du futur, jeu en "3D formes pleines" devrait sortir au moment où vous lirez ces lignes.



OCEAN

Opération Wolf touche à sa fin et devrait être commercialisée à la mi-novembre, alors que Dragon Nise est prévu pour un peu plus tard. Victory Road, la suite d'Ikon Warriors ne devrait plus tarder à apparaître sur nos écrans. Pour Noël, prévus les sorties de Rambo III, Batman, Robocop, Wec le Mans et des inconnues.

Le jeu en "3D formes pleines" de chez Ocean est une sorte de super-batstone, avec dix planètes à explorer, chacune ayant des caractéristiques différentes et divers types d'habitants.

Mais Ocean adapte aussi ses vieux succès de 8-bits pour le ST et l'Amiga, comme le jeu de combats Renegade, le superbe jeu d'arcade Rastan Saga, et enfin le clone d'Ikon Warriors: Guerreille Wars.



SSI

Alors que Heroes Of The Lance (voir Préviews) sortira très prochainement, nous attendons maintenant Pool Of Radiance, le jeu de rôle basé sur AD&D et le Dungeon Master Assistant. Fado de jeu pour AD&D Wait and see.

B-34 est un simulateur de vol stratégique et devrait bientôt sortir sur ST. En marge de, le très connu Gettysburg sera bientôt disponible sur Amiga et Shish (on note dans le même genre) sur ST et Amiga.



LOGOTRON

StarSpace étant sorti sur ST et Amiga, StarRay étant disponible maintenant sur ST, il n'y a plus rien à sortir avant Noël. Pour cette fin 88, nous aurons le droit à StarBlaze, un jeu en "3D formes pleines" dans lequel Herbert Wright, le directeur de la société, promet qu'il n'y aura pas de grands univers à explorer mais qu'il s'agira uniquement d'un peu d'arcade pur et dur!

C'est arrivé demain

BRITISH TELECOM

L'une des meilleures sociétés du moment nous prépare de nombreuses surprises. Fish, de Magneto Sorrell, sera prêt pour le début Novembre et Terminator pour le milieu du même mois, alors que deux jeux d'arcade, Blazing Barrels (jeu d'arcade dans le far-west) et Savage sont prévus pour Noël, alors que du côté aventure il vaudrait mieux compter sur Déjà Vu II (c'est la suite de...). Cependant, le soft qui devrait faire un meilleur est incontestablement Weird Dreams (c'est en previews). Nous vous parlons depuis bien longtemps d'un jeu nommé E.P.T., eh bien sachez qu'il est toujours prévu mais s'appelle maintenant Frontier et qu'il est programmé par l'auteur de Garner Command! Ce dernier n'hésite pas à dire "si vous trouvez Garner Command grand, vous ne pouvez croire à l'immensité de Frontier".

Virus est disponible pour Amiga, alors que U.M.S. devrait l'être aussi très bientôt.



CINEMAWARE

Rocket Ranger étant disponible sur Amiga (voir Prétests), la version ST devrait arriver pour la fin de l'année. Pour la fin 88, on devrait avoir Lords Of The Rising Sun (un jeu oriental encore plus fou que ce que l'on a vu de chez Cinemaware à ce jour), et pour début 89, TV Sports Football, une simulation de football amicale à vous donner envie de comprendre les règles du jeu. Suivant la boxe et le basketbal dans le même sens.



INFORMATION

[illegible]

Thien-an-wei-tien and Tien-tai-tsu **SHEN CHIA-CHANG**

PRIX VALABLES POUR OCTOBRE 1988

AMEGA 500	4390	<i>Candace</i>	1 year, 2 yrs.
AMEGA 500 Console	7470	<i>Candace</i>	Patricia Paul
AMEGA 500 Console Extension 112 K	8990	<i>Candace</i>	Dynetics Interior F F2
AMEGA 500 Magazine HP 2000 Extension 112 K	9070	<i>Candace</i>	Imprints
AMEGA 500 Console, Gas Lock	9390	<i>Candace</i>	Dynetics Lecter F F2
AMEGA 500 Console, Display Dsr 20 MEGA	9440	<i>Candace</i>	Imprints
AMEGA 1000 Console	14300	<i>Candace</i>	Lecter F F2
AMEGA 1000 Console Display Dsr 20 MEGA	15940	<i>Candace</i>	Garlok
AMEGA 1000 Console Extension 2 MEGA	21090	<i>Candace</i>	Dynetics 10
AMEGA 1000 Coal, Dsr 20 MEGA, Ext 2 MEGA	27340	<i>Candace</i>	Dynetics 30, Imprints
AMEGA 1000 Coal, Dsr 60 MEGA			
Imprints 1st of 2000 Console KEROX 4000	45775	<i>Candace</i>	Extension 2 MEGA
AMEGA 1000 Coal, Ext 2 MEGA	34420	<i>Candace</i>	Dynetics, State

POLYMER LETTERS

→ AMIGA 500 CONLEUR.....8999 TTC

Reaching from A. 1840 near Tachon d'Am. A. 2000

REFERENCES

[illegible][illegible][illegible]

LA CRIME DES LOGICIELS AMIGA
une sélection de nos meilleurs produits

une sélection de nos meilleurs produits

[illegible]

C'est arrivé demain

ELITE

Pas beaucoup de nouveautés si ce n'est l'adaptation d'un jeu télévisé auprès "A question of Sport". Sans quoi, il faudra compter pour bientôt sur les adaptations ST de Ghost'n Goblins et de Paperboy. Space Harrier II est une desquette avec de nouveaux tableaux... pour les fans du jeu.



GREMLIN

Les coffres Gremlin ne devraient plus tarder. Parmi eux, il y aura l'incroyable Foft (voir Préviews), mais aussi Technocop, Motor Massacre, Butcher Hill et Garry Liner's Superskills (en Préviews aussi). Plus tard, nous aurons le droit à Artura, jeu d'aventure/arcade mêlant monstres et magie. Un peu après dans l'année, nous verrons venir Ultimate Golf (oh, un jeu de Golf) ainsi que Garry Liner's Hot Shot et Roy of the Rivers, tout deux basés sur le football, le second y mêlant une affaire d'enlèvement de joueurs!

En février sur ST et Amiga, ce sera Remrod qui proposera aux joueurs de se mettre dans la peau de super-héros qui doivent tout faire pour ne pas mourir d'ennui. Bientôt, non?

Enfin, Alternative World Games ne devrait plus tarder, c'est promis.



RAINBOW ARTS

Great Glens Sisters in The Future World, la suite du fameux jeu de la société allemande devrait sortir sur ST et Amiga aux environs de la fin Octobre.

DOMARK

Dès que Return Of The Jedi sera fini (très bientôt), ainsi que Genus II: Trinal Pursuit et Spitting Image: The Game, la société commencera à adapter des jeux d'arcades plus récents que la série des Star Wars. Elle verra en effet de conclure un marché avec Atari pour ses cinq nouveaux titres. Deux d'entre eux sont déjà connus, l'immense et excellent Tootin (voir Sous les Arcades) ainsi que le fantastique Final Lap. Pour ce qui est des trois derniers, attendons déjà qu'ils sortent en version arcade!

Enfin, Live And Let Die, le Buggy-Roy de l'eau arrosé à la coupe Road Blaster devrait frapper les écrans d'ici la fin du mois d'octobre!



US GOLD

Le jeu le plus fantastique sera assurément Thundercade (voir Préviews), mais il ne faut pas oublier les jeux comme Mad Mix Game (Préviews toujours) ou encore Road Blaster qui se fait attendre. Pour le début de l'année, on devrait recevoir Outrun Europe. Le jeu, promettant les gens d'Us Gold, sera complètement repris pour être mieux fait que la première version. Ils en profiteront pour rajouter les nouveaux éléments de jeux proposés par cette suite au premier jeu d'arcade.

Ensuite, devraient arriver The Deep, jeu d'arcade où vous dirigez un sous-marin, Ghost'n Goblins 2, Last Duel, Led Storm et Forgotten Worlds. Là, il vaudrait s'amuser à convertir d'aussi beaux jeux d'arcade!

ARCAHA

Ainsi qu'une nouvelle version de Powerplay est disponible sur Amiga et ST, la société devrait éditer prochainement No Excuse, un jeu d'arcade/stratégie assez complexe. Pour ce qui est de Mars Cops, non ne va plus! La société a des problèmes de mémoire, et le jeu ne tient pas sur 1640 pour le moment. Je ne vous parle pas du 520! La société prépare également deux énormes produits dont personne, pour le moment, n'a pu obtenir de grandes informations.

CDS

La société présentait au PC Show une énorme version de Colossus Chess (la deuxième se son nom), ainsi que Attack Over London, un jeu en "3D formes pleines" sur Amiga.

MEDIAGENIC

La société qui regroupe toutes les compagnies tournant autour d'Activision devrait bientôt sortir S.D.I. (tiens, c'est en Préviews), ainsi que R-Type (oh, c'est aussi en Préviews), Alter Burner, et l'inédit Shrinkling Sphere (un arbalète plus arcade qu'aventure). Pour le début de l'année, nous devons avoir TimeScanner, l'adaptation du flipper vidéo de Sega, un flipper incroyable sur plusieurs écrans!

La compagnie ayant les droits du film Die Hard (Piège de Cristal en français), elle devrait nous préparer pour le fin de l'année un jeu tiré du film, comme elle l'avait déjà fait pour Predator.

Autant dire que chez MédiaGenic, quand on veut faire parler de soi, on vise haut. En novembre, sur les chaînes anglaises, les samedi, 36 passages publicitaires sont prévus pour S.D.I., R-Type et surtout Alterburner, chaque passage durant 30 secondes.

Chez Electric Dreams, on est en plein sur la version ST de 2200 A.D., basé sur la célèbre B.D. C'est un jeu d'aventure/sci-fi se déroulant dans l'espace. Vous jouez le rôle du commandant d'un petit groupe ayant survécu à l'holocauste, et dont le but est de recoloniser la Terre, lorsque la radio-activité aura disparue! Pour ce qui est d'Infocon, de nombreux projets sont en cours. Après la trilogie de Zork, Beyond Zork, voici Zork Zero, l'épisode précédent.

MédiaGenic veut d'acheter les droits des cinq derniers jeux Sega, et c'est donc la fameuse société anglaise qui nous présentera d'ici l'année prochaine Galaxy Force, Alterad Beast, Hot Rod, Sonic Boom et Ace Attacker (un jeu de Volleyball). Je leur souhaite beaucoup de courage (à ce niveau là, c'est même de la chance qu'il leur soit souhaité)! Mais ce n'est pas tout! La société prépare aussi pour le début de l'année les adaptations de Fighting Soccer, The Real Ghostbusters, Cyber Tank et enfin de Super Wonderboy.



« Gen 4 »

MAGIC BYTES

La société allemande a de nombreux projets sur ST et Amiga. Nous aurons le droit à Tom & Jerry, un jeu prometteur si l'on en croit les démos déjà vues au PC Show et qui ne sortira que début 88, mais aussi Persian Golf Inferno, un jeu où vous devez prendre d'assaut une plate-forme d'exploitation pétrolière où des terroristes ont pris en otages de nombreuses personnes. Sur ST, il faudra attendre un Golf Miniature dans le genre de Amy Punt sur Amiga. Des jeux d'arcade comme Window Wizard, Dyer 87 feront aussi leur apparition, on même temps qu'un jeu de Strip Poker. Côté jeux de rôle, il y aura Peranola Complex ainsi que Legend of Fairghall, un jeu dans le style de Bard's Tale.



GRAND SLAM

Serie prochaine de Pac-Land, basé sur le dessin animé, mais surtout de l'adaptation du fantastique Pac-Mania (oh c'est ça?) En pré-views sur ST et Amiga pour Novembre. La société s'est payé les droits du film Running Man dont l'adaptation en jeu devrait sortir en Février. Enfin Espionage, est l'adaptation du jeu de plateau du même nom. En préparation un jeu sur Thunderbirds (les Sentinelles De l'Air en français).

SYSTEM 3

En dehors de l'éclatant International Karaté 4., il faut noter que Last Ninja pourra sortir enfin sur ST! Quand sera-ce pour Last Ninja II?

C'est arrivé demain

INTERCEPTOR

En programmation actuellement, *Outland* est un jeu de tir à scrolling vertical parallèle, avec des sons digitalisés d'enfer et une option pour jouer à deux en même temps. Pour ce qui est de *Around The World In 80 Days*, on peut espérer qu'il s'agit d'une nouvelle version du jeu (testé dans *Gen4* numéro 5).

C'est également chez *Interceptor* que sortira *Joe Blade II* qui se déroule cette fois-ci après l'holocauste! *Debut 83*, un jeu d'arcade, de simulation et de stratégie de vous un écologiste tentant d'éviter la destruction de la planète!

Enfin, *Gaidregons Domain* est un jeu de rôle ressemblant un peu à *Dungeon Master* (voir *Préviews*).



ST MAGAZINE NUMÉRO 24 EST
SORTI, INUTILE DE VOUS DIRE
QU'IL EST

GEANT !

POUR RETROUVER LA RÉDACTION ENTRE
DEUX PARUTIONS C'EST TELLEMENT DUR
D'ATTENDRE ST MAGAZINE,
CONNECTEZ-VOUS PAR MINTEL SUR LE
3615 5M1*ST.

SWORD OF SODAN

Voici un jeu totalement fou dont la démonstration est
étonnante. Regardez moi ces gros apitres, ça promet
non?



PSYGNOSIS

Ahhh... qu'Aventure peut être beau, mais quand je
pense que d'autres superbes produits vont suivre très
bientôt toujours chez Psygnosis...



C'est arrivé demain

MIRRORSOFT

Fernandez Must Die, un jeu du type Ikari Warriors devrait sortir incessamment sous peu sous le label megaworks. Sous le même label devrait très vite venir le fabuleux Speedball, testé dans le dernier numéro en exclusivité. Falcon, un simulateur de vol, était en préversion au PC Show.



Fox's Fights Back est un jeu dans lequel vous jouez un renard qui doit avoir des chasseurs! Bombotzai est un jeu complexe où nous n'avons pas tout compris... à première vue.



La société travaille en ce moment sur la 3D formes pleines, et présentera bientôt le premier jeu fait selon ce système (en tout cas chez eux!). Pour la fin de l'année, il faudra compter sur Blasted (jeu d'aventure/action), Terrarium et Crime Town Depths, un jeu d'aventure très prometteur.

PALACE

C'est promis, nous aurons Barbarian II d'ici le prochain numéro, mais nous aurons aussi S.E.U.C.K., un utilitaire pour faire soit-même des jeux de tir à scroffing vertical, ainsi que Cosmic Pirate, un jeu d'arcade avec un petit doigt de stratégie. Rimrunner, promis depuis bien longtemps arrivera très vite également.



LINE1

Toujours de nombreux projets chez cette société Suédoise.

Dugger sera le premier jeu à sortir sur ST et Amiga, et d'inst un jeu d'arcade préhistorique en 32 couleurs dans le style de Dig-Dug!

En octobre, sur Amiga, The Champ vous permettra de vous entraîner à la boxe puis de vivre un véritable combat.

En novembre, on devait enfin voir Ice And Fire sur ST et Amiga. Le jeu d'aventure semble très très grand, et possède de nombreuses originalités comme celle de proposer plusieurs bonnes fins! Toujours en Novembre, DragonSlayer, le barbare avec un nombre incroyable de tableaux et des énormes épées sortira sur Amiga.

Kaiser est la version 80 du jeu du royaume, et est donc entièrement graphique. Le jeu est prévu pour Décembre sur ST et devrait suivre de près sur Amiga.

Crown est un jeu de stratégie rappelant de Ion Seven Cities Or Gold. Avec près de 58 couleurs, le jeu, qui doit sortir sur ST et Amiga en Février 89 promet d'être excellent!

Solaris, le jeu basé sur un sport azteque est prévu, lui, pour Mars 89.



TYNESOFT

Après Winter Olympiad et Summer Olympiad, la société commercialisera en Octobre Circus Games. Le jeu comprend cinq épreuves: la traversée en équilibre sur une corde, le trapeze, le dressage de lion, de l'équitation et enfin une compétition internationale. En novembre devrait apparaître Superman, un jeu un peu dans le style de Space Harrier.



MARTECH

Nigel Mansell's Grand Prix est sorti pour ST, mais de nombreux jeux sont en projets et sortiront d'ici la fin de l'année.

C'est arrivé demain

MICRODEAL

La société de Camouaille nous promet deux jeux basés sur *Fright Night* (Vampires vous avez dit Vampires?). Le premier est un effrayant jeu d'arcade signé Steve Bak, alors que le second est un jeu d'aventure écrit grâce au système TaleSpin, avec lequel d'autres jeux sont en préparation.

Jug est une sorte de R-Type façon Microdeal, alors que Turbo Trex est une simulation de circuit 24 (voir préviews).



AGE

Après l'excellent *Alien Syndrome*, la société devrait éditer *Soldier Of Light*, l'adaptation du fameux jeu d'arcade. Si la conversion est aussi réussie que pour *Alien Syndrome*, voilà qui risque de faire un malheur.

EDGE

Après *Garfield* sur ST et Amiga, on attend maintenant *Inside Outing*, un soft dans le style de *Crafton & Kunk* mais dans lequel vous devez combiner une maison.

MANDARIN

Cette toute jeune société (voir les tests de Time and Magic et de Lancelot dans ce numéro) devrait éditer rapidement une simulation automobile nommée *Road Rally* (voir Préviews), ainsi qu'un jeu d'arcade sur Amiga en 4096 couleurs *Pioneer Plague*. Voilà qui promet. La suite de *Goome Ranger*, *Ingrid's Beck* ne devrait plus tarder.

FTL

Dungeon Master arrive très vite sur Amiga, alors que le titre est presque disponible sur ST. Cela s'appelle *Chaos Strike Back* et contient près de six niveaux supplémentaires. Quant à *Dungeon Master II*, cela se déroulera dans le futur, il devrait se terminer pour début 89, à moins que tout aille plus vite que prévu.

PRISM LEISURE

The Kristal est maintenant en attente dans tous les pays d'Europe, le jeu qui a étonné tout le monde au IFC Show par ses graphismes splendides et par la qualité de son animation.

INCENTIVE

Order éterni sont pour ST et Amiga, les programmeurs travaillent maintenant sur la suite du jeu *Dark Side*. Sortie prévue pour l'année prochaine.

EPYX

Alors que California Games traîne un peu, The Games Workshop Editeur semble s'annoncer parfaitement bien. Il devrait sortir très bientôt.

MINDSCAPE

Nouvelle version de *Balzac*. *Oil Power* en projet, avec toutes les nouvelles données économiques, politiques et diplomatiques.

MICRO impression

Le numéro 3 est paru.

PAO, Tracé Informatique.

PC MAC ATARI AMIGA

*Nous avons la macro impression
que l'on a pas fini d'en entendre parler.*

En kiosque, 25 F.
Ne le ratez pas.



CUMANA

UNE MEMOIRE D'ELEPHANT

Drives

3 1/2

5 1/4

Atari ST

Amiga

Une
conception
en béton

1632
DIFFUSION

3-5, rue de Solferino 92100 BOULOGNE

☎ (1) 46 21 38 13

LES COMPAGNIES FRANCAISES

UBI SOFT

Quatre jeux sont prévus pour la fin de l'année, aux environs de Novembre. Il y aura le logiciel que l'on attend depuis un an, *Iron Lord*, mais aussi une sorte de Gauntlet nommé *Putty's Saga*, *Skateball*, simulation sportive mêlant Hockey et Football Américain et enfin *B.A.T.*, un superbe et général jeu d'aventure livré avec une cartouche qui vous permettra d'économiser sur votre chaîne des musiques 16 voix aussi belles que sur Amiga (mais moins).



LORICIELS

Turbo Cup sera dans toutes les boutiques d'ici Novembre, et en attendant, nous vous le présentons en rubrique Prétests.

Après cela, devraient sortir *A-320*, un jeu d'aventure et de simulation dans lequel vous jouez le rôle d'un pilote dont l'avion est victime d'une panne d'atage. Se déroulant en temps réel aussi bien durant l'aventure que la simulation, voilà qui promet des heures intenses.

Star Trap est un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris et qui se déroule dans un univers de SF. Le jeu semble particulièrement bien soigné, mais nous vous en dirons beaucoup dès le prochain numéro. Sachez simplement que ça commence comme *Alien*. Enfin, *Mafia-Hell* arrive aussi sur ST pour très bientôt.



MDC

Jade, le constructeur de jeux d'aventure, arrive sur ST très bientôt.

LANKHOR

Vroom est une course automobile fantastique qui ne devrait plus tarder à arriver, alors que *IS-Mus*, un jeu d'arcade / aventure aux graphismes semblables à ceux des derniers opéras sortira vers Novembre.



PRESTASOFT

En preview dans ce numéro, le très original Drémiland. Alors qu'Expressing est en vente (voir Festival) Hotball sortira très bientôt, près d'un an après le prêt-à-jouer que nous avons fait dans le numéro 2. Ça c'est de l'exclusivité! Un jeu d'aventure nommé Johnny Dingo et se déroulant dans une mine de diamant sera aussi disponible sous peu. Enfin, Prestasoft distribue un Compact Disc des musiques de jeux connues (Defender Of The Crown, S.D.I., etc.) jouée par le saxophoniste Jan Cuomo. C'est très sympa et on se rend compte que certains morceaux de musiques de jeux sont presque des chef-d'œuvres! Disponible uniquement sur commande.



2. 1981.
à propos des logiciels vidéo, comme le
sérieux, l'actualité, les films, les
jeux de société, les jeux vidéo.



MICROIDS

Iron Trackers sort bientôt (voir Preview), alors qu'un jeu d'arcade en 3D, en projet actuellement!



COKTEL VISION

En dehors d'Emmanuelle, le jeu (jeu d'aventure accompagnée de phases d'actions) basé sur le célèbre roman érotique, Coktel lance avec sa nouvelle gamme Tomahawk deux autres jeux. Terrible Land, un jeu d'arcade/aventure qui vous emmènera dans quatre mondes à la recherche de votre liberté (voir éline dans un jeu de votre création), ainsi que Crucial Test, un Trivial Pursuit en plus captivant. Le jeu basé sur Le Livre de la Jungle avance rapidement et les premiers jets sont absolument fantastiques. Pour ce qui est de Roger Rabbit, je me dois de faire un rectificatif vis à vis du numéro précédent. Coktel Vision ne possède pas les droits d'adaptation du film, mais ils ont été cédés à Cedric Nathan qui travaille avec Coktel, qui dans l'histoire, ne joue que le rôle de sous-traitant. Revenons au jeu donc, il est actuellement impossible de le voir... Peut-être dans le prochain numéro.



GARRAZ

Après la sortie des deux premiers albums des Petits Colonnages Mallins, Aux Origines de la Vie sortira enfin sur ST d'ici peu de temps. Ce sera également le tour de Les Mille et Un Voyages, éducatif superbe graphiquement et intéressant qu'il plus est!



C'est arrivé demain

INFOGRAMES

La société nous prépare de grandes surprises, avec les versions ST de La Quête de l'Orbeau du Temps (jeu d'aventure basé sur la B.D.), les Tuniques Bleues (jeu de stratégie/arcade basé sur la B.D.), Stentman, une simulation de cascades (vous y jouez le rôle du cascadeur!), mais aussi le premier jeu de la gamme Tintin: Tintin sur la Lune. C'est un jeu d'arcade dont les sprites sont vraiment très ressemblant aux personnages de la B.D. Enfin, on parle d'un jeu de rôle nommé DMNR (nom non défini!) et de deux jeux d'arcade: Flight Through Times et Wanted. Tous ces produits sortiront avant la fin de l'année.



LEGEND SOFTWARE

Toute nouvelle société, elle proposera bientôt Les Portes Du Temps, un jeu d'aventure basé sur le principe du voyage dans le temps, mais de manière différente d'Explora. Le jeu, qui sera disponible sur Amiga, aura également un caractère historique, histoire de ne pas mourir idiot quand on était son ordinateur.

COBRA SOFT

Après Action Service, voici Maxi-Bourse, un jeu de simulation boursière qui semble des plus intéressants. Plus tard dans l'année, nous aurons enfin le droit à Meurtre à Venise, jeu dans lequel il vous faudra empêcher Venise de disparaître.

FIL

La société Fil étant sur le point de déposer le bilan, on ne sait pas encore dans quelles conditions les jeux prévus (Duel, etc.) sortiront, ainsi que les adaptations que devra faire Robot, filiale anglaise du groupe.

ERE / EXXOS

Purple Saturn Day est un jeu complètement fou proposant des épreuves dans l'espace, alors que Temple of Flying Saucers est une aventure visuellement originale et bien réalisée. A noter également la sortie d'un Strip Poker et d'un billard.



RESULTS OF 1990 F

PRETESTS

Voici une toute nouvelle rubrique. Vous y trouverez les premiers tests des jeux sortis très récemment, trop tard même pour qu'ils aient été testés à fond! Cela vous permet tout de même de vous faire une idée sur le soft.

ROCKET RANGER



CINEMAWARE
Système Amiga

En attendant les tribunaux "Lords of the rising sun" et "TV Sport Football" (voir Companies), Cinemaware nous sort son grand numéro avec Rocket Ranger, peut-être le meilleur produit à être sorti de cette société qui, depuis deux ans, produit parmi les meilleurs jeux, en tout cas les jeux les plus beaux et les plus boules.

On ne peut pas jouer au voir Rocket Ranger sans penser aux vieilles séries de SF dans le type de Buck Rogers ou encore Flash Gordon, tant l'histoire et les graphismes rappellent ces feuilletons qui ont fait toute notre jeunesse.

Après avoir joué avec Rocket Ranger, il semble évident que l'évolution se fait dans le bon sens chez Cinemaware. En effet, si leurs premiers jeux étaient superbes, le joueur était plus spectateur que joueur. Le jeu étant alors limité à sa plus simple expression, le durée de vie de ces produits n'était pas élevée, surtout qu'il était assez simple d'en voir le bout! Autant vous dire que vous n'êtes pas prêt de lâcher Rocket Ranger, tant il vous faudra être habile, aussi bien en arcade qu'en stratégie, surtout que le scénario est chargé.

L'histoire se déroule en effet dans un monde futuriste où les Nazis seraient gagnés la seconde guerre mondiale (N'est-ce pas Dickson?) et où ils domineraient le monde grâce à leur avance technologique. Aidé par un groupe de scientifiques rebels, vous allez armer et gâcheter divers qui font de vous, simple scientifique travaillant pour le gouvernement, un véritable héros. Rocket Ranger. Comme vous le voyez, on est de plein dans un scénario type série B des années 30, surtout qu'au cours du jeu, vous découvrirez une histoire de type B (celle qui se joue toujours dans des situations pas possibles), des soldats violents, un scientifique sadique qui semblent tout droit sortis de nos souvenirs d'enfants. Ajoutons à ceci le design des vaisseaux et des costumes, et vous comprendrez que le joueur baigne rapidement dans cet univers baroque au goût démodé mais à l'attrait toujours important.

Les différents phases du jeu sont présentés par des images et des musiques dans le style Cinemaware, alors que le choix des jeux se fait par un menu accessible à tout moment. Le jeu commence alors que le professeur Barnsdott et sa fille se sont fait enlever par les Nazis, à bord d'une navette spatiale.

La partie stratégique du jeu consiste à commander cinq agents rebelles parmi les nombreux pays et d'essayer de contraindre les plans Nazis. Il faut, dans cette phase, retrouver cinq morceaux d'un vaisseau spatial avec que réserve d'un carburant très spécial, le lunarium (d'après vous, où le trouve-t-on?). Ensuite, il vous faudra assembler le dit vaisseau puis faire le plein de ce dernier et de votre jetpack (les fusées que vous avez dans le dos) avec le lunarium.

Une fois ceci fait, vous pourrez essayer de voyager, grâce à votre jetpack. Il faut d'abord choisir la quantité de lunarium que vous voulez utiliser (cela est indiqué dans le dos) selon la distance à parcourir, puis tenter de décoller. Ceci se fait sous forme d'un jeu d'arcade où votre personnage court alors que vous devez suivre son rythme avec le bouton du joystick. Si vous y réussissez, un coup de joystick vers le haut vous permettra de vous envoyer vers votre destination, alors qu'un mauvais timing risque de vous faire faire quelques acrobaties avant de vous écraser un peu plus loin. La plupart des jeux d'arcade qui suivent se déroulent dans les airs, et vous obligeront à attraper des Messerschmitt ou encore un Zeppelin. Il se fait tout de même pas oublier les quelques séquences de combats au corps à corps, ou encore celles où vous devrez faire face à des monts-vivants! Autant vous dire que vous ne serez surpris en surprise en jouant à Rocket Ranger, mais qu'il vaudrait mieux tout de même vous dépêcher avant que le professeur et sa fille ne succombent aux tortures infligées par les Nazis.

Rocket Ranger est un jeu vraiment fantastique, avec des graphismes superbes, encore plus beaux que ce à quoi Cinemaware nous avait habitués, et des musiques et des bruitages très travaillés. Certaines présentations sont à base de montages d'images digitalisées, et vous aurez même le droit à un petit Hitler animé en guise de présentation du scénario.



Le seul reproche que l'on pourrait faire à *Rockin' Ranger*, c'est peut-être le fait qu'il n'y a pas de sauvegarde et qu'à force de recommencer à zéro, on se lase un peu des jeux d'arcades, mais ce n'est pas si grave car l'excellente réalisation fait vite oublier tout cela.

Déjà disponible sur Amiga, il le sera début 89 sur ST!

TURBO CUP



LORICIEL
Système ST

Nous avons enfin pu tester *944 Turbo Cup*, la fantastique course automobile que Loricel a réalisée en collaboration avec René Medge. Le jeu vous permet de piloter une Porsche sur quatre circuits parmi les plus prestigieux.

Le logiciel reprend de manière simple le déroulement de Pole Position. Dans une première partie, vous devez vous qualifier pour la course, et c'est donc votre temps sur un tour qui va déterminer votre place sur la grille de départ. Ensuite, la course commence, et cela des courages qui termine le premier trois tours de circuit gagne! Voilà qui pourrait sembler un peu simple, mais attendez un peu.

944 Turbo Cup se distingue des autres courses automobile par son réalisme. Inutile de tenter de prendre un virage trop rapidement, car c'est immédiatement la tonne qui vous attend. Il faut constamment anticiper sur les fluctuations de la route, sans quoi vous terminerez sur la bas-côte avant d'avoir pu même commencer à tourner. Réalisme donc, dans la réalisation, surtout que le joueur dispose de 5 modes de changement de vitesse: la boîte automatique, semi-automatique avec le clavier numérique, manuelle préselective (comme dans tous les jeux), entièrement manuelle (comme dans *Test Drive*) et enfin un mode à deux joueurs.

944 est un logiciel aux graphismes superbes, certainement l'un des plus belles courses disponibles sur 16 bits. L'animation des décors est hélas un petit peu bâclée (contrairement à celle des voitures qui est superbe), mais je peux vous assurer qu'on est tellement pris dans la course que l'on y fait rarement attention. En effet, le joueur doit vraiment être concentré au maximum s'il veut éviter l'accident, et le fait d'avoir continuellement sur l'écran sa place dans la course le

pousse à essayer de remonter vers la première place. C'est sur ce point que *944* se distingue des courses existantes: on a envie de gagner, et donc d'y jouer. Disponible dans un superbe package comprenant le soft, un manuel de René Medge sur la course automobile et surtout, une Porsche en modèle miniature (mais dans le genre grosse miniature) tout à fait superbe. Bref, un superbe produit sur toute la ligne.



EXPRESSING

PRESTASOFT
Système ST

Après *Vertigo*, Prestasoft se lance dans le jeu d'arcade. On peut dire que du côté originalité, ils font fort. Écoutez un peu, vous dirigez un train qui doit aller de villes en villes. Hélas, derrière vous, roule à toute vitesse un train fou. Ceci vous oblige à rouler à toute vitesse, ce qui peut s'avérer dangereux car il vaut mieux éviter de se lancer sur une voie de garage, ou de percuter les wagons à l'arrêt. Le jeu à scrolling horizontal est assez mémorable mais très difficile. Il est par contre progressif, dans le sens qu'à chaque fois que vous franchissez un tableau, il devient simple de le rattraper la fois d'après. À noter la présence d'un éditeur de tableaux qui permet de faire tout soi-même, ce qui donne au jeu une grande durée de vie.



PREVIEWS

Voici l'une des rubriques phares de GEN 4. Nous y présentons, en exclusivité, les jeux les plus extraordinaires, ceux qui nous auront sauté aux yeux lors de nos balades imprévisibles dans les studios de programmation. En attendant leur sortie prochaine, voilà de quoi faire de beaux rêves...

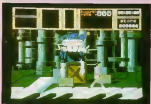
MOTOR MASSACRE

GREMLIN
Système ST

Le jeu se déroule après un holocauste. Dans ce monde mal-maxon, vous devez survivre à l'aide de votre véhicule. Vous dirigez celle-ci dans les rues de la ville qui seront dans toutes les directions, et vous devez éviter ou détruire toutes les voitures qui vous agressent. Vous pouvez aller dans des secteurs où se cachent des truands, et tenter de voler leurs stocks. Vous pouvez aussi équiper votre voiture chez le pompiste! Motor Massacre est un jeu complet, original et bien réalisé.



WEIRD DREAMS



RAINBIRD
Système Amiga / ST

Weird Dreams est le jeu le plus fou de l'année. Alors que vous êtes en train de mourir sur votre lit d'hôpital, vous tentez d'échapper à la mort en traversant le monde des cauchemars. Cette idée géniale donne lieu aux delires les plus fous des programmeurs. Le personnage part d'une pièce pleine de miroirs sur lesquelles il se reflète. Derrière chaque miroir se cache un cauchemard des plus atroces. Ou disent où vous devez attraper des poissons pour combattre les monstres jusqu'aux poissons où il faut passer au-dessus de monstres ressemblant à des rochers de poissons rotés en sautant de corde en corde, ou encore de jardin où les fleurs vous attaquent et où une petite fille vous lance des balles canonicres. Weird Dreams est un jeu génial avec des graphismes superbes et des sprites vraiment répugnants. De quoi faire de véritables cauchemars!

SDI

ELECTRIC DREAMS
Système ST



Arrivé en France le dernier jour du bouclage, SDI est l'adaptation du jeu d'arcade de Sega. Vous dirigez un satellite sur un plan qui scrolle horizontalement, et devez détruire tous les missiles et autres engins qui traînent dans l'espace, tout en évitant de vous faire toucher. Se jouant entièrement à la souris, c'est un mélange de Missile Command et de Goldrunner. Possédant un grand nombre de tableaux, des musiques d'ambiance et des graphismes dignes de l'arcade, SDI est une conversion quasi-parfaite, qui laisse espérer encore d'autres belles adaptations de la part d'Electric Dreams. (Il faut dire qu'avec tous les droits d'arcades que se paye Activision, ils ont du pain sur la planche!)

GARRY LINEKER'S SUPERSKILLS

GREMLIN
Système ST

Voici sur ST le premier jeu de la série Garry Lineker, série dédiée au football. Dans celui-ci, vous devez vous entraîner aux divers épreuves. Vous devez faire des passes, des espaces, des shots, jongler avec un



LOMBARD RAC-RALLY

MANDARIN
Système Amiga / ST

Au volant d'une Ford Sierra, vous allez parcourir les circuits les plus prestigieux. Après avoir répondu aux interviews de la télé, équipé votre voiture, vous voilà parti. La route tourne, monte et descend de manière ultra-réaliste. On est en présence d'un super Test Drive, avec des décors toujours différents et un navigateur pour vous aider à trouver votre route. Les graphismes sont superbes, on voit la course comme si l'on était sur le siège arrière, et on voit donc le conducteur passer les vitesses, tourner le volant, et le navigateur suivre la route sur son plan. Les graphismes des routes sont excellents, ainsi que ceux des voitures. L'animation n'est pas des meilleures pour le moment, mais les programmeurs font maintenant tout pour que le jeu, qui doit sortir en Novembre, soit la meilleure simulation disponible. Je peux vous dire qu'ils semblent vraiment sur la bonne voie, surtout quand on voit comment le défilement de la route est superbement réalisé!



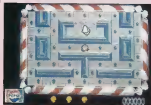
ballon mais aussi des tirs au but. Les épreuves sont simples. L'ordinateur vous indique la direction à suivre avec votre joystick, direction que vous devez prendre au plus vite pour réussir. Un jeu original, mais peut-être un peu trop répétitif.



MAD MIX GAME

US GOLD
Système ST

Voilà le premier jeu né de la collaboration entre Us Gold et Pepsi cola. Il s'agit d'un jeu assez fou, qui de loin, ressemble à Pac-Man. C'est d'ailleurs entièrement pompe dessus, mais les auteurs ont ajoutés des tonnes d'effets qui font de Mad Mix Game ce qu'était Arkanoid d par rapport au Breakout! On peut toujours tuer les bêtes avec les pastilles, mais on peut aussi se transformer en hippopotame pour les écraser. D'autres monstres sont présents, telles les coquinelles. Tout change et se mélange dans ce jeu où les tableaux sont toujours différents, et comportent même des pièges. Sortie prévue pour Novembre.



GALDREGONS DOMAIN

INTERCEPTOR
Système ST

Voilà le premier clone de Dungeon Master. Le but est ici de retrouver 5 gemmes, chacune protégée par une créature puissante et de les retourner au roi. Le scénario de base est, comme vous le voyez, beaucoup moins original que DM. Cependant, la grandeur du monde (il



US GOLD
Système ST

THUNDERBLADE

Il semblait impensable que Thunderblade soit adapté de bonne manière sur ordinateur. Les programmeurs d'Us Gold avaient déjà eus des problèmes avec Outrun, alors là, cela s'annonçait mal. Et pourtant, comment ne pas croquer lorsque l'on voit les premiers tableaux, déjà adaptés sur ST. C'est assurément la meilleure conversion à ce jour, tant tout ce qu'il y a dans l'arcade se retrouve dans le jeu. L'animation, les couleurs, les graphismes, l'effet de 3D, TOUT est présent, même la hauteur dans la phase vue de dessus! C'est incroyable. La version laser de Thunderblade sera disponible pour Décembre, et je peux vous assurer que ce sera l'un des hits de Noël, si ce n'est LE hit!

Il n'y a pas que du donjon, onlin, mais aussi des châteaux et des scènes extérieures, le tout que de nombreux objets soient disponibles (y compris des objets magiques). Le graphisme est superbe, même si il ne semble pas y avoir l'animation qui donnait à la DM, le programmeur pourrait bien être de bonne qualité lors de sa sortie. On peut en effet noter que le dialogue est présent, et qu'il ne faudra donc pas tuer tout ce que l'on croise. Sortie prévue pour début Novembre.



TECHNOCOP

GREMLIN
Système ST

Le scénario est un peu semblable à Motor Madness. Même raison, même but. Cette fois-ci, vous êtes un flic et vous devez arrêter les truands notores. La première partie du jeu ressemble à Road Blaster, si ce n'est que les voitures ennemies sont très efficaces, vous poussent sur les côtés de la route. Des camions vous rentrent dedans, des punts sautent sur votre capot. Je vous assure qu'il faut avoir des réflexes pour jouer à Technocop, mais cette partie est superbement réalisée à tous les points graphisme, animation et son.

Dans la seconde partie, vous descendez de votre voiture explorer un centre (à la Impossible Mission). Vous disposez de deux types de munitions: les balles, qui tuent, ou la toile qui immobilise seulement. Selon les cas, vous devrez soit immobiliser soit tuer le tueur.

Technocop est un jeu très bien fait, qui grâce à ses deux phases de jeu d'un style vraiment différent, ne lèse pas le joueur. Un futur hit!

DREAMLAND

PRESTASOFT
Système Amiga / ST

Très original ce jeu de Prestasoft. Alors que vous vous endormez, vous rêvez à différentes phases de votre vie. C'est le moment de bien jouer. Dans la première phase de jeu, vous devez vous balader dans une maison à la recherche de votre fiancée. Il faudra éviter toute la famille, assez agressive, qui ne veut pas vous voir arriver jusqu'à elle. Dans la seconde partie, vous passez le bac. Vous devez récupérer les anti-sèches que lancent les autres joueurs sans vous faire repérer par le prof ou le délégué de service. Très drôle, cette partie du jeu est très bien réalisée. Dans la troisième partie, vous cherchez à impressionner une fille dans une discothèque. Pour cela, vous devez danser le mieux possible, en tout cas en rythme avec la musique. C'est assez intéressant, et certains "pas" sont plus que loufoques! Enfin, dans la dernière partie, le but reste inchangé mais c'est en planche à voile que vous devez prouver vos talents, en faisant des figures avec les vagues et en évitant les baigneurs. Voilà au moins un jeu qui change des autres, et qui possède un graphisme soigné.



R-TYPE

ACTIVISION
Système: ST

L'un des jeux d'arcade les plus connus de ces dernières mois arrive à vitesse grand V sur ST. Il s'agit d'un jeu de shoot-em-up à scrolling horizontal, ce qui peut sembler classique. Heureusement, de nombreux effets spéciaux améliorent votre présence de tir, effets de plus en plus détonants, tant qu'à tout moment il y aura du nouveau. Enfin, en plus du grand nombre d'ennemis différents et ayant chacun sa tactique d'attaque, d'énormes monstres sont à combattre à chaque fin de niveau. R-Type deviendra-t-il le must du genre? Réponse en Novembre, lors de la sortie du jeu.



BUTCHER HILL

GREMLIN
Système: ST

Après Platoon d'Ocean, voici un nouveau jeu basé sur la Vieo-Nam. Dans une première partie du jeu, vous devez diriger votre canon motorisé sur la rivière, tout en évitant d'atterrir sur les rochers et munitions. Attention à éviter les mines et les bombardements aériens. Ensuite, vous êtes dans la jungle. Le joueur voit tout ce que l'ennemi comme si il y était, et doit tout en trouvant son chemin éviter les pièges mais aussi tuer les ennemis. Enfin, vous arriverez au village que vous devez détruire. Mais avant, vous devrez passer Butcher Hill.



PAC-MANIA

GRANDSLAM
Système: Amiga / ST

Le dernier jeu d'arcade en date sur Pac-Man est enfin adapté sur Micro. Pac-Mania rassemble à Pac-Man, si ce n'est que le jeu est vu en 3D et en perspective, que les tableaux sont immenses et scrollent donc dans tous les sens, que Pac-Man peut sauter au-dessus des fantômes, quand celui-ci ne fait pas de même! Que dire de plus sinon que sur Amiga le scrolling est plein écran, ce qui est superbe, même si il est un peu lent! L'écran de jeu est plus petit sur ST mais le jeu gagne au niveau des scrollings. En tout cas, Pac Mania est une adaptation fantastique, de très bonne qualité, et qui risque bien de relancer le Pac-Mania. Sortie début Novembre.



FOFT

GREMLIN
Système: ST

Nous avons complètement craqué pour Starglider II au point de lui consacrer notre ancienne couverture, tant le jeu est beau et grand. Elite nous a déçonné par son adaptation (tant peut-être moins appel à la 3D mais possédant un univers beaucoup plus grand et un scénario très fouillé. Je crois que nous avons employé tous les qualificatifs pour ces deux jeux. Ils ne nous ont resté plus aucun pour Foft, qui pourtant, semble mille fois meilleur.

Foft signifie Federation Of Free Traders. C'est un jeu dans lequel vous allez commencer entre 32768 galaxies comprenant chacune 256 systèmes solaires de 16 planètes chacun! Vous commencez dans la fédération (c'est une organisation fictive qui forme des convois de marchandises) comme Cadet, et votre but est bien sûr d'arriver au titre de Prince des Pirates. Vos premières missions ne seront pas des plus passionnantes mais seront tout du moins sans risques: apporter des colis sur certaines planètes, évacuer certains lieux, intercepter certains vaisseaux, escorter des vaisseaux, etc. Durant ces temps morts, vous pourrez faire des échanges commerciaux et, si vous êtes assez doué, pourrez vous améliorer votre vaisseau. Il y en a environ 15 missions pouvant vous rapporter du crédit. A bord de votre



véhicule, vous pouvez utiliser Gelinat, un système de communication galactique, pour accéder aux routes des marchandises et ainsi acheter, vendre et aller chercher vos marchandises dans les nombreuses stations spatiales. Vous pourrez alors acheter des armes plus puissantes, ce qui vous permettra de tenir des missions plus complexes. Vu la grandeur de l'espace dans lequel vous évoluerez, il vous faudra reconnaître les bords des nuages, car les épicentres sont fréquentes. Pour cela, vous disposez d'un système permettant de communiquer avec les personnes des vaisseaux voisins (les communications sont du style de celles obtenues avec Eliza). De plus, votre ordinateur, Eclis, comprend un langage complet et vous permettra de charger des programmes ou jeux pour passer le temps lors des voyages. Comme vous le voyez, Ftl est plus que complet, entre son univers immense, ses missions toujours différentes et surtout son système de communication unique et la générale idée de l'ordinateur que l'on peut vraiment programmer.



Côté graphisme, Ftl utilise des formes 3D planes et colorées pour les objets et la surface des planètes. Les mouvements sont très souples et on a l'impression encore mieux que ceux de Starglead II ou de Cartier Command, ce qui est peu dire. En fait, c'est le plus beau de tous les jeux du type, surtout que lorsqu'on survole une planète, on voit les plaines vertes, vallées, collines, rivières, lacs et océan de manière fantastique, un peu comme dans Illud mais en trois plans! Il y a environ 35 types de vaisseaux ennemis, tous plus beaux les uns que les autres. Il est peut-être dommage que les parties du vaisseau tel que le système de communication ou

l'ordinateur soient graphiquement comme les portes du ST (je en reviens dans l'espace, je suppose que l'on doit avoir une meilleure résolution que le ST). Histoire de faire de FTL un produit parfait sur toute la ligne, la musique qui accompagne le jeu est superbe, et comme le jeu est accompagné d'un disque de musiques classiques originales, c'est vraiment fantastique. dommage que les bruitages soient pour ainsi dire absents, car on est en présence d'un très grand jeu Ftl risque certainement d'être LE logiciel de l'année. En tout cas, à Génération 4, on l'attend impatiemment, surtout que le produit aura une durée de vie énorme. Les gens de Granin Graphics pensent même faire une suite, mais dans un premier temps éditeront des disquettes de programme pour l'ordinateur de bord. Faa, non?



TOP GEN

Nous recevons de plus en plus de Top Gen! C'est hallucinant de recevoir autant de votes de votre part, mais il faut avouer que ça nous fait très plaisir.

- 1 DUNGEON MASTER (FTL) ST
- 2 EXPLORA (INFOMEDIA) ST / AMIGA
- 3 BUGGY BOY (ELITE) ST / AMIGA
- 4 BIONIC COMMANDO (GO) ST
- 5 CORRUPTION (RAINBOW) ST
- 6 VIRUS (FIREBIRD) ST / AMIGA
- 7 ALIEN SYNDROME (ACE) ST / AMIGA
- 8 INTERCEPTOR (EGA) AMIGA
- 9 BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD) ST
- 10 OUTRUN (JUS GOLD) ST

Liste des gagnants qui recevront un original de Pyram le Tigre (de Bruce Bellamy)

Vincent Cardenas (L'île sur Doube)
 Claude Thivonon (Vidéo)
 Arnaud Derasse (La Villeneuve)
 Vincent Barraud (Mazette sur Seine)
 Pascal Villiers (Paris)
 Olivier Grosjean (Rassy-en-Orlé)
 Patrick Labat (Orléans)
 Patrick Viret (Amboise les Genes)
 Frédéric Carreau (Bois d'Arcy)
 Julien Gelinat (Pierref)

Pour ce qui est des trois concours en cours, nous repoussons les résultats suivants pour cause de manque de place (n'est-ce pas une noble cause?) et de manière à ne pas rentrer des privés.

INFORMATIQUE ET JEUX DE RÔLE: L'UNION FAIT LA FORCE?

INFORMATIQUE ET JEUX DE RÔLE: L'UNION FAIT LA FORCE?

Il y a quelques mois, alors que je débatais, dans Génération 4, l'insert d'une rubrique sur les vrais jeux de rôle en expliquant que ce monde et celui de l'informatique ne pouvaient que se rapprocher, certains m'avaient dit que c'était du parti pris. J'avais prévu une rencontre... ce fut en fait un choc. En quelques temps, les plus grandes compagnies de tous les pays se sont tournées vers les éditeurs de jeux de rôle, et les plus grandes licences ont déjà été vendues. On ne se contente plus d'adapter des jeux de rôle sur ordinateur, on commence enfin à se préoccuper du mariage des deux. Croisement du jeu micro traditionnel et du jeu de rôle classique, un troisième type de jeu est né: le jeu de rôle informatique! Quels en sont ses caractéristiques, quels jeux sont en préparations, quels seront les premiers produits à venir sur le marché? Génération 4 mène l'enquête pour vous. Nous avons visité les endroits les plus glorieux et les régions les plus perdues pour vous offrir ce dossier spécial Jeux de Rôle Informatique!

L'AVANT 1988

Pourquoi avant 1988? Tout simplement parce qu'avant cette année le terme «jeu de rôle informatique», tel que l'on commence à l'utiliser n'existe pas. On trouve, bien entendu, sous l'appellation «jeu de rôle», des jeux comme Phantasie, Ultima ou encore Wizardry. Pourquoi ne pas considérer déjà ces jeux comme des jeux de rôle informatiques? Eh bien parce qu'ils ne sont pas trop basés sur des jeux connus, ni sur des systèmes de jeux utilisés dans les vrais jeux de rôle. Il faut donc qu'à cette époque, le jeu de rôle en était à ses débuts, et qu'en plus, les programmeurs ne s'y intéressaient pas, le réalisme était souvent le cadet de leurs soucis. D'autant plus qu'il valait comment l'étiquette «jeu de rôle» était attribuée à certains programmes, on peut légitimement penser que la plupart des développeurs de l'époque considéraient qu'il s'agissait en fait de n'importe quel jeu ayant pour thème le médiéval-fantastique! Pour résumer la situation, on peut donc affirmer qu'avant 1988, c'était la pagaille la plus complète, et que les seuls jeux qui s'en étaient bien étaient ceux de la série Ultima, les premiers à introduire un des éléments essentiels du jeu de rôle: le dialogue!

1988: LA PRISE DE CONSCIENCE

En quelques années, le jeu de rôle connaît une évolution fantastique, encore plus incroyable en France qu'à l'étranger. On passe d'un ou de deux jeux à un nombre hallucinant de nouveaux produits... En 1988, près de dix ans après ses premiers balbutiements, le jeu

de rôle est en librairie. Au vu de l'engouement de plus en plus grand du public, les sociétés d'informatique commencent à étudier le problème et à s'intéresser de près au jeu de rôle. Début 1988,SSI, la plus grande société de soft des États-Unis pour ce qui est des wargames et des jeux d'aventure (elle a tout de même signé tous les Ultima!), rachète à TSR les droits d'adaptation de Advanced Dungeons And Dragons, le jeu de rôle le plus connu et le plus développé! Cette association fait à l'époque beaucoup de bruit dans la presse spécialisée, mais ne trouve presque aucun écho dans les colonnes des magazines d'informatique. C'est pour les amateurs de jeu l'époque des interrogations: «Les gens de SSI ne vont-ils pas simplement utiliser le label AD&D pour mieux vendre leurs jeux habituels?

Aurons-nous enfin de vrais jeux de rôle?» Les questions fusent de tous côtés. Malgré les rassurantes affirmations des personnes de chez SSI affirmant qu'elles travaillent en collaboration complète avec TSR, l'inquiétude règne quant à la qualité des produits, surtout lorsque SSI s'associe à US Gold pour la réalisation d'un des jeux.

Durant l'hiver 88, on connaît la nature des premiers jeux de la série. Il y aura un jeu de rôle type Bard's Tale, un jeu d'arcade et enfin une aide de jeu pour les malins. Tout le monde semble alors y trouver son compte.

Dès l'été, en Angleterre, commencent alors l'une des plus importantes campagnes publicitaires des derniers mois. Dans tous les magazines d'informatique, mais aussi dans ceux consacrés aux jeux de rôle, une double page de publicité annonce la sortie prochaine des dix premiers produits. Malgré des circonstances favorables, il faut avouer que le pari n'est pas gagné d'avance: le nombre de Role Player s'intéressant à l'informatique n'est pas des plus élevés, mais ceux des possesseurs de micro s'intéressant aux JDR est encore moindre! A l'aide de cette campagne de publicité réussie (il faut croire que les illustrations des couvertures de Dragonlance et autres sont de véritables chefs-d'œuvre), le lancement semble s'effectuer dans d'excellentes conditions. Rentree 88 les premiers produits sont enfin prêts. Voici, en exclusivité, la découverte de l'un d'entre eux:





HEROES OF THE LANCE

De premier jeu basé sur DragonLance est le jeu d'arcade réalisé par US Gold en collaboration avecSSI, mais c'est surtout la première version d'un jeu officiellement basé sur un jeu de rôle. Ce sera le premier à être disponible sur ST et Amiga dans les semaines qui viennent. Dans ce jeu, vous dirigez le groupe des huit héros de Dragonlance. Après une présentation de chaque personnage (accompagnée de superbes images digitalisées), le jeu commence : vous entrez dans le temple. Votre but est bien évidemment de retrouver les Disques de Mishael, qui sont gardés dans les ruines de la ville de Kék Tétrorité par un puissant dragon noir dépendant au doux nom de Khazanth. Avec les Disques, les événements pourront en effet stopper l'ascension de la Reine des Ténébres sur les terres de Krynn.

Pour plus un jeu d'arcade qu'un jeu d'aventure (entendez-que vos personnages ne commencent pas à un bas niveau (comme dans tout jeu de ce type), mais débutsent avec une expérience considérable, ce qui permet un « scénario » plus intéressant.

Lorsque le jeu commence, la plus grande surprise vient certainement du fait qu'un seul personnage appartenait à l'écran. Il faut dire que le seul personnage présent à l'écran est le meneur du groupe et qu'il représente en fait le groupe.

Le personnage se déplace au joystick, peut marcher, courir, sauter ou encore combattre, le tout toujours au joystick. Même en ajoutant des monstres tout droit sortis des Monstres Menaçants, vous allez me dire que tout cela ne fait pas très AD&D. Qui mes vœux, une pression sur la barre d'espace permet révèle des options étouffées. Il est possible à tout moment de changer l'ordre de marche, ainsi que de renouer le groupe. Cela peut s'avérer utile lorsque celui-ci est dans une situation, où si l'on souhaite lancer un jeu de sorts presser à portée d'attaque. Comme un joueur et un magicien font partie du groupe, le menu leur permet de lancer des sorts. Ceux-ci sont, bien entendu, ceux du Manuel du Joueur, et vont de Magic Missile à Rêve Doud en passant par Gelée Dragon Breath. Les sorts sont en quantité limitée, mais de même en même puissance ou lui et à mesure que vous les utilisez. difficile de survie devant Khazanth lorsque l'on a plus un sort valable.

Histoire tout de même que Heroes Of The Lance ne soit pas un unique d'arcade de nombreux objets, objets armés, armures et autres babioles peuvent être ramassés, lâchés ou utilisés. C'est de qui mesure la petite aventure du jeu. Il est bien sûr possible de sauvegarder une partie, puis de la reprendre plus tard.

Côté utilisation, Heroes Of The Lance bénéficie de l'expérience des gens d'US Gold. Les décors ne sont peut-être pas très colorés, le scrolling est peut-être un peu haché, mais les scènes sont superbes, très bien animées et tout à fait reconnaissables (même que les monstres). Les couleurs de la pièce dans laquelle le groupe se déplace diffèrent en effet régulièrement.

selon votre direction. Lorsque vous arrivez à une intersection, il vous est possible de l'emprunter. Il n'est hélas pas facile de faire des plans, car, la plupart du temps, le sort est bien du mal à être cohérent. Ainsi, si vous allez d'une pièce à une autre en passant par la porte sud de votre pièce initiale, il se peut très bien que pour y retourner à partir de la seconde, il faille prendre l'issue à l'ouest (et non pas celle au nord, comme la logique le voudrait). De ce fait, on se retrouve vite à faire des petits montages de pièces un peu partout. Surtout que le complexe n'est pas des plus simples, il comprend de nombreuses pièces et interajetiers, des passages secrets, des téléporteurs, etc. Que dire de plus, sinon que le nombre d'objets est important (voies coupées, épées, etc.), sans que le nombre de monstres il doit bien en avoir une dizaine de variété dans les runes.

Alors, le résultat? Heroes of The Lance est selon moi un excellent jeu, en tout cas parmi les meilleurs, même si la partie arcade y tient un rôle important. C'est peut-être cet équilibre qui risque pourtant de faire du jeu le produit. En effet, on a beau retrouver des éléments du roman (le chapeau, par exemple, il est impossible, du fait qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, d'en profiter impossible donc d'utiliser le chapeau comme dans le roman), ce qui risque de dégrader ses amuseurs de la série (S&T en a?). Par ailleurs, les amateurs de jeux d'arcade trouveront que la partie aventure est en trop. Les gens de SSI tempèrent.

Je demande des critiques aux joueurs de jeux de rôle, et de la réflexion aux joueurs d'arcade! Il faut tout de même avouer que j'ai déjà passé un temps notable avec ce jeu, et qu'il me semble excellent. Quel plaisir de voir à quel point l'histoire originale a été conservée sur certains points (la façon de mourir de certains monstres, comme les lancers de sorts qui persistent en explosant). C'est sûr, le jeu de DragonLance y trouve son compte et voilà le jeu qui s'approche au jeu, pouvant enfin voir l'effet d'un Magic Missile sur un dragon noir, mais le joueur d'arcade devra faire l'effort d'apprendre les sorts et leurs effets. Mais ce n'est finalement un Barbarien en plus complexe et en plus proche des scénarios de jeux de rôle.

L'APRES HEROES OF THE LANCE

Le second produit est déjà disponible sur les E-Bits mais pas encore hélas sur ST et Amiga. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu de rôle de style de Bard's Tale, mais avec les axes rigides d'AD&D. Le scénario est basé sur Forgotten Realms et a été que le premier d'une longue série. Ses caractéristiques sont les suivantes : quatre classes (c'est peu), six races, neuf alignements, des villes, des dragons et des combats représentés en perspective 3D. Votre équipe se compose de votre personnage et d'autres PCs (personnages joueurs) et forme un groupe de huit personnes. Les options ne manquent pas : prise de contrôle lors des combats, partage du contrôle avec l'ordinateur. De nombreuses maisons, des légendes, des cartes, des numéros, et un dictionnaire pour traduire l'Elfe et le Nain en français, voilà de quoi occuper de

longues soirées. Pour On Realence, second jeu de la série, est prévu pour ST et Amiga pour le fin de l'année. C'est incontestablement une réussite, puisqu'il apporte véritablement des éléments qui manquaient aux jeux informatiques d'avant l'ajoutement des disques, mais aussi les vrais règles d'AD&D. Le troisième programme, qui sera disponible d'ici le début de l'année prochaine, est un utilitaire pour les maîtres. Dungeon Masters Assistant. Le premier volume intitulé « Rencontre »... Pourrait préparer des milliers de rencontres entre personnages ou monstres, le produit est conçu économiser du temps au maître (à, je suis sceptique). Il est vrai que le jeu contient plus de 1000 types de rencontres, avec plus de 1000 monstres et personnages (tous sous des deux premiers Masters). Le programme, qui il sera possible de modifier selon ses besoins, permettra de résoudre très rapidement les combats et donnera l'assurance que l'ordinateur n'oublie pas la moindre petite règle. C'est ce qui est en fait son premier

gars d'inconnu

Les jeux Infocom Atavent, on peut le dire les seuls jeux d'aventure vraiment complets au niveau scénario, mais surtout les seuls où l'on pouvait vraiment dire tout ce qu'on voulait à l'ordinateur sans que celui-ci ne comprenne rien! Résultats assez graphiques aux débuts, ils ont surtout des scénarios. L'association des programmeurs de talent d'Infocom à la richesse des jeux de rôle n'est qu'un début. Les premiers titres attendus seront BaffleTech, QuarterStaff, puis Watchmen et Watchmen 4000. BaffleTech explore l'animation au graphisme, ce qui est très bien, car les scènes sont superbées et on peut se sentir avoir un rendu très proche des « mangas » japonais. En tout cas, le jeu sera plus proche de l'aventure que de l'escade

QuarterStaff est de l'aventure pure, et les auteurs se veulent d'être les premiers à transcrire l'ambiance et les sentiments qui régnent lors des vrais jeux de rôle. A noter, l'indépendance après qui permet d'avoir des cartes à la TSR. Une aventure classique, mais une réalisation grandiose

Enfin, voici deux autres produits non basés sur des jeux de rôle, mais qui en sont très proches par la réalisation. Shogun (basé sur le livre) et Journey, jeu d'aventure dans lequel vous dirigerez une véritable équipe

ALORS, C'EST QUOI ?

Quelle définition pourriez-vous donner au jeu de rôle informatique à l'heure de 1989 ? Il faut s'habituer à ne plus penser à Ultima lorsqu'on en parle, parce beaucoup de jeux d'aventure sont en fait beaucoup plus proches des jeux de rôle que certains jeux portant cette dénomination. Le jeu d'aventure se rapproche du jeu de rôle en fonction de la qualité de son interprétation. Ceux qui ne répondent jamais "JE NE COMPRENDS PAS..." quel que soit ce qui vous lui demandez, sont pour moi très proches des jeux de rôle, encore plus que n'importe quel Ultima où le joueur est, malgré les apparences, dans à un monde immense, mais lors de l'ère ce qui veut que dans un jeu d'aventure

Le jeu de rôle informatique se distingue surtout par le fait que les programmeurs incorporent désormais les éléments typiques des jeux de rôle : le dialogue, ou encore l'interprétation. C'est peut-être pour cela qu'au mois de septembre, de nombreuses sociétés annonçaient l'achat des droits de jeu originaux. Ainsi, Microtronic achète les droits de Middle Earth, de Steinhilber et de Harkinson. Tout ce que l'on sait de War In Middle Earth, c'est que vous êtes sur les traces de Frodo, d'Aragorn à sa destination dans leur combat pour porter l'anneau à sa destination finale, alors que toutes les troupes de Saruman, le Seigneur du Mal, sont à vos trousses. En revanche, on ne sait pas de quel type de jeu il s'agit. Soit c'est sur Amiga en novembre, et sur ST un peu plus tard

Après 88 et Microtronic, c'est une société allemande qui s'attelle au problème. Chez Mega Bytes, on achète ainsi les droits de jeu Phoenix et on prépare soigneusement la sortie de Phoenix à Compaq pour Février 89. Vous pouvez, bien sûr, le rôle d'un Guerrier ou à la recherche de trésors, et vous disposez d'armes diverses, de kits défensifs, de robots personnels pour accomplir vos missions. Comme pour War In Middle Earth, on ne sait pas si le jeu est plus un jeu d'action que d'aventure. Cependant, à en voir les premières démos, l'importance du matériel disponible laisse envisager un mélange plutôt équilibré

Enfin, il y a peu de temps, la société MegaByte (Activision) achète les droits de tous les jeux Games Workshop pour en faire faire des adaptations par les

ET LA FRANCE ?

Il semble que très peu de projets, si ce n'est aucun, ne soient en cours en France, en à la vue de l'adaptation de jeux de rôle. On ne manque pourtant pas de jeux, troupes originaires. Mais peut-être que les éditeurs restent incertains envers les jeux de rôle. Même Bertrand Bréard, de Cobra Soft, qui est un fan des jeux de rôle prendrait nature en comprenant pourquoi quand on voit les indices « grandeur nature » des jeux de la série Métrons. Je pense pas se lancer dans le sale de l'adaptation

La seule initiative importante est celle de Capital Vision, qui devrait travailler avec Nodalic sur l'adaptation d'Empire Galactique en jeu informatique. C'est un projet à long terme, mais dans certaines idées indiquées, derrière la présence de scènes de vol en graphisme 3D, semblent montrer que l'on y travaille dur

Voilà donc la situation du jeu de rôle informatique en cette fin 88. Avant que qu'il est maintenant indiscutable que les deux mondes ont beaucoup en commun, et même si c'est le jeu de rôle qui en apporte le plus, le contact d'est fait et le départ semble être. Une affaire à suivre : dont nous vous tiendrons au courant dans nos futurs numéros



LES GUERRILLAS

Après 192, nous sommes de retour avec un jeu de guerre. Cette fois, nous sommes de retour avec un jeu de guerre. Cette fois, nous sommes de retour avec un jeu de guerre.

Après 192, nous sommes de retour avec un jeu de guerre. Cette fois, nous sommes de retour avec un jeu de guerre. Cette fois, nous sommes de retour avec un jeu de guerre.



GUERRILLA

WALL

the name of the game





FESTIVAL DE LA MICRO

Du 14 au 16 Octobre se tenait le second Festival de la Micro, ou plutôt le premier Atari Show, puisque le stand Atari prenait tout de même la moitié de la surface du Festival. Sur cet espace Atari, étaient en démonstration les applications diverses du ST: musique, jeux, éducation, graphisme et bureautique. On y trouvait aussi les principaux éditeurs de jeux comme Eris informatique, Microprose ou encore Ocean France.

De l'autre côté du salon, le reste des éditeurs présentait leurs derniers sorts, mais très peu de nouveautés. Voici ce que l'on pouvait voir. Microïde présentait Iron Trackers, excellent jeu de poursuite, graphiquement superbe et très bien révisé, mais aussi une préversion d'un jeu d'arcade spatial en 3D.

Sur le stand Ocean France, on pouvait voir les premières démos de Dragon Ninja et d'Opération Wolf. Les deux produits semblent être de qualité irréprochable, surtout que les versions présentées étaient loin d'être dérivées.

L'attraction du stand Titus résidait dans la présence d'une F-228 et dans la présentation de Crazy Car II. Le jeu est fantastique, très beau, et naque de faire un meilleur. Vous devez traverser les Etats-Unis en évitant de vous faire coincer par la police... pour excels de vitesse. Poursuites infernales, voies de garage et tirs... à queux seront au rendez-vous.

Enfin, sur le stand Ubi Soft, les prochains jeux étaient présentés. Il y avait l'atellale démo d'Iron Lord, et des prémisses de Puffy's Saga et de BAT, un jeu d'aventure aux musiques sur 16 notes en mono! C'est tout ce que l'on pouvait voir, et il est peut-être dommage que les éditeurs n'aient pas présenté plus de nouveautés... Ils semblent en réserver pour l'Amstrad Expert.



AMIGA GRAPHIQUE: CALIGARI

Ce n'est pas le nom d'un sportif italien mais celui du dernier logiciel 3D sur Amiga. Il propose une approche et une méthode de travail encore jamais vus sur un micro, qui rappelleront celles des grosses stations de travail. Il permet de créer, très vite, des vues, mais aussi des animations en haute résolution. La différence avec tout ce qui vous a été permis d'utiliser jusqu'à présent, vient de son concept, qui apporte, en plus de la rigueur et de la précision indispensables, la simplicité et une manipulation intuitive et naturelle de tous les éléments de l'environnement graphique.



GALACTIC *conqueror*



VERSION STARDUST



VERSION PS, PC, XE, 48 ET COMPATIBLE



VERSION AMIGA

AU CŒUR DE LA GALAXIE, LA PLANÈTE «GALLION» EST MENACÉE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUÉRORS POURRONT ÉVITER LE PIRE ?



TITUS

50 rue AVENUE DE WEISSAUZ — 93220 GAGNY — TEL. (0) 4 83 33 190

SATURV

HOT BALL

Le foot, c'est dépassé !
Avec Hotball, repoussez les
limites du sport le plus joué au
monde.

Son graphisme suprenant et
sa maniabilité étonnante sont
ce qui font d'un des jeux les
plus vides en termes de
réalisme.

Efforts, poussettes, contacts,
des 3 ans à 30 ans, tout
bonheur, même, tout est possible !
ATAKI 37 - AMIGA

Distribution :
11/32, 3-5 rue de Solferino, 1211 Genève.

GAMES FOR EVER